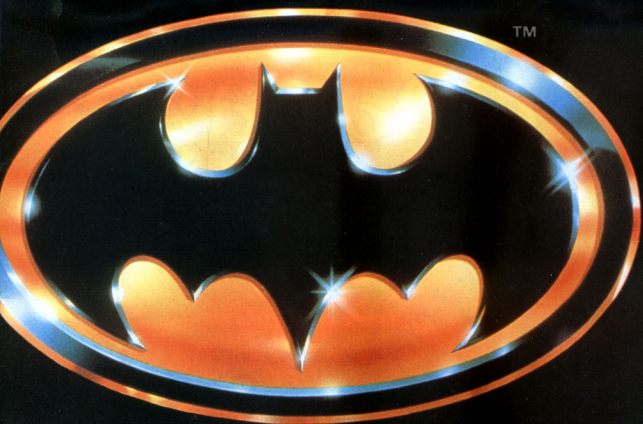
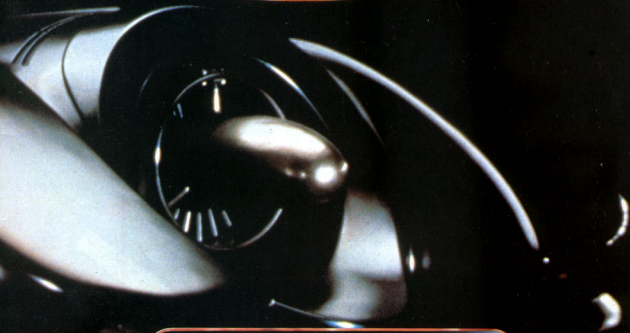
Novembre 1989 - Anno IV N°39
Spediz. in Abb. Postale Gruppo III/70
LIRE 4.000
video ZAP! games 8 BIT
INSERTO SPECIALE US GOLD!
SPECIALE CONVERSIONI
POWER DRIFT
DYNAMITE DUX
ALTERED BEAST
CONTINENTAL CIRCUS
BATMAN: THE MOVIE
THE UNTOUCHABLES
2 MEDAGLIE D'ORO PER LA OCEAN
TURBO OUTRUN
PREVIEW ESCLUSIVA!

SommariO

Come sempre

7 EDITORIALE
Il solito 'sermone'

37 AGGIORNAMENTO
Prevalenza di Amstrad, stavolta

60 ZZAP! UTILITY
Questo mese tutti registi!

69 TOP SECRET
Un attimo di sconcerto...

69 BUDGET
Abbiamo fatto il bis!!!

76 POSTA
Spazio su Zzap!, ultima frontiera...

Inaspettati

52 COMPILATIONS
Un tuffo nel passato... anche in quello più recente!

58 TURBO OUT RUN
La Probe sotto il 'torchio' di Zzap!

Varietà

9 BATMAN - THE MOVIE
Un battito d'ali nella nctte...

12 THE UNTOUCHABLES
Cosa non si può fare con una pistola...

16 POWER DRIFT
Per bruciare l'asfalto... e il C64!

20 DYNAMITE DUX
Due pennuti davvero 'esplosivi'

22 ALTERED BEAST
... ovvero il DE quando si arrabbia

24 TERRY'S BIG ADVENTURE
Un gioco che nessuno aspettava...

26 OIL IMPERIUM
Il ritorno di JR (non quello di Zzap!)

28 F1 MANAGER
Asfalto di casa nostra...

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Stefano Gallarini **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione Italiana:** Giorgio Baratto, Antonello Jannone, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Galardi, Marco Auletta, Fabio Rossi, Massimiliano Di Bello **Grafica:** Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia **Redattori Inglesi:** Stuart Wynne, Phil King, Robin Hogg, Lloyd Mangram, Paul Rand **Indirizzo Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **VIDEOTEL Mailbox:** 013171679 **Fotolito** European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

16-BIT
the GAMES machine
In esclusiva le ultimissime novità
firmate Ranbow Arts
Speciale Tie-in: Batman
Grafica: terza puntata
e... 16 pagine in più !
TIME

EDITORIALE

Anno 4 - Numero 39

UNA PRECISAZIONE

***N**iente paura: questo mese lo spazio introduttivo sarà MOLTO breve, e servirà semplicemente a chiarire qualche nuovo aspetto di Zzap!*

Cominciamo dai "bollini versione", ovvero i contrassegni che vi aiuteranno ad individuare, istantaneamente, quali recensioni o update riguardano il vostro computer. Per semplificare la cosa e non sprecare troppo spazio sono state utilizzate le seguenti convenzioni: "64" per il C64 (lapalissiano), "Sp" per Spectrum, "Am" per Amstrad CPC (e non Amiga!), "MSX" per il computer omonimo e infine "At" per l'Atari 8-Bit (ovvero l'Atari 800, XE o XL).

Anche le pagelle, come potete vedere, sono state evidenziate e 'ingrassate', in modo da offrire subito la valutazione del gioco in esame e guidarvi nelle scelte.

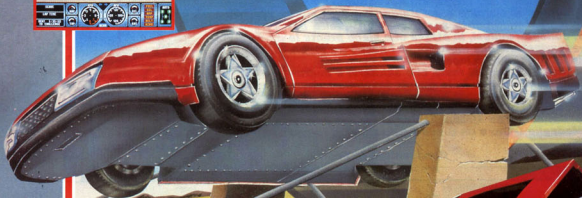
Un'ultima precisazione riguarda alcune delle recensioni 'italiane' di questo numero, ovvero Rainbow Warrior, Captain Fizz, Terry's Big Adventure e Mr Heli: le 'faccine' di Cardillo e dei Baldaccini Bros sono state temporaneamente sostituite con quelle dei nostri colleghi inglesi, in attesa che siano pronte le nuove 'caricature' che metteranno i nostri tre recensori in linea col nuovo look di Zzap!

A questo punto non mi resta che salutarvi e invitarvi a leggere tutto d'un fiato questo favoloso numero di Novembre, che ancora una volta testimonia il 'rifiorire' del software per gli otto bit con capolavori come Batman, The Untouchables e Power Drift — due Medaglie D'Oro e un Gioco Caldissimo.

Bonaventura Di Bello

COMMODORE 64		
ALTERED BEAST	[c/d L.18/25.000]	22
BATMAN - THE MOVIE [GC]	[c/d L.15/18.000]	9
CAPTAIN FIZZ	[c/d L.18/21.000]	30
CONTINENTAL CIRCUS	[c/d L.n.p.]	31
DYNAMITE DUX	[c/d L.18/25.000]	20
F1 MANAGER	[c/d L.18/25.000]	28
GAME CRAZY (compil.)	[c/d L.18.000]	55
HOME VIDEO PRODUCER (util.)	[disco L.n.p.]	60
KENDO WARRIOR (budg.)	[cass. L.n.p.]	69
MINDTRAP [budg.]	[cass. L.5.000]	69
OIL IMPERIUM	[c/d L 15.000]	26
OMNIPLAY BASKETBALL	[disco L.29.000]	32
PITSTOP II [budg. - MA]	[cass. L.7.500]	70
POWER BOAT SIM. (budg.)	[cass. L.5.000]	72
POWER DRIFT [MO]	[c/d L.n.p.]	16
RAINBOW WARRIOR	[c/d L.29/39.000]	13
SKATEBALL	[c/d L.n.p.]	33
SOLDIER OF LIGHT (budg.)	[cass. L.n.p.]	70
STAR WARS TRILOGY (comp.)	[c/d L.18/21.000]	54
TERRY'S BIG ADVENTURE	[c/d L.15.000]	24
THE STORY SO FAR V.4 (comp.)	[c/d L.n.p.]	53
THE UNTOUCHABLES [MO]	[c/d L.n.p.]	12
WIZBALL (budg. - MA)	[cass. L.7.500]	71
ZZAP! SIZZLER (comp.)	[c/d L.18.000]	52
SPECTRUM		
INDY - THE ARCADE	[cass. L.18.000]	48
AMSTRAD CPC		
A.P.B.	[cass. L.15.000]	37
BUFFALO BILL'S WWRC	[cass. L.18.000]	38
DYNAMITE DUX	[cass. L.18.000]	20
GEMINI WINGS	[cass. L.18.000]	47
INDY - THE ARCADE	[cass. L.18.000]	48
LICENCE TO KILL	[c/d L.15/21.000]	49
SHINOBI	[cass. L.18.000]	47
MR HELI	[cass. L.18.000]	50
ATARI XE/XL		
FRUIT MACHINE SIM. (budg.)	[cass. L.7.500]	71

[N.B. I prezzi, ove presenti, sono riportati a puro titolo indicativo; pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori e dei negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.]

Hard Drivin'
Atari ST Screenshots!
L'ULTIMISSIMO simulatore di guida che surclassa tutti gli altri.
Hai mai pensato di poter guidare una potentissima macchina sportiva in occasione di una gara? Oppure sei mai saltato da un ponte o hai mai sperimentato un traumatizzante cerchio della morte? Ebbene, questa è la tua occasione!!!
Forse il brivido dell'altissima velocità è ciò che può davvero entusiasmarti. Dai gas al tuo motore e cerca di mantenere il controllo della macchina tra i mille ostacoli.
HARD DRIVING, tutta una nuova esperienza di guida, con :
* Realismo a 3 dimensioni
* Diversi circuiti, con la possibilità angolare a 360°
* Qualificati e sfida il pilota migliore!
Disponibile in novembre per : C64, Amstrad L. 15000
Amiga, PC L. 29000
© 1989 TENGEN INC. All rights reserved.
TM Atari Games Corporation
Programmed by: Jurgen Friedrich 16-bit Binary Design 8-bit
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.
LEADER
DISTRIBUZIONE
DOMARK

BATMAN

64 THE MOVIE

ZZAP! MEDAGLIA D'ORO

OCEAN, cassetta e disco

● Se i criminali fossero biancheria, si chiamerebbe Bat-Pann...

Un gigantesco uomo pipistrello è stato coinvolto ieri notte in una sparatoria con la polizia alla Axis Chemical. Per qualche settimana il Gotham Globe ha riportato segnalazioni di una creatura simile a un pipistrello che minaccia la gente di notte. Mentre vine cercato da tutti i giornali e dalle forze di polizia sembra ormai accettata l'ipotesi che questo individuo sia una specie di vigilante notturno. Molti poliziotti coinvolti nell'operazione hanno affermato che era alto circa due metri, poteva volare ed era immune ai proiettili. Questi drammatici eventi sono cominciati quando l'ufficiale di polizia Eckhardt, colpito nel corso della sparatoria, fece un raid nello stabilimento a capo di un gruppo di poliziotti. La polizia e i criminali si scontrarono presto; la polizia armata di pistole e i criminali con delle granate a gas.

Dal momento in cui Batman entrò in scena era chiaro che era sulle tracce di Jack Napier — il braccio destro di Carl Grissom, un pericoloso boss criminale — e si nascose nei meandri del labirintico stabilimento cominciando da lì la caccia. Per difendersi dai criminali e dalla polizia Batman ha usato una scorta apparentemente infinita di batarang. Poteva anche colpire la gente appendendosi con una corda a una trave e dondolarsi. Anche se un singolo proiettile gli faceva ben poco, è stato supposto che poteva sopportare un limitato numero di colpi e cadute prima di cedere. Anche sbattere contro il muro mentre si dondolava poteva risultare fatale. Inoltre, nella fabbrica erano presenti molti tubi rotti da cui usciva vapore e gocce d'acido a rendere il tutto più difficile. Il commissario di polizia Gordon ha assicurato che entro un massimo di sei minuti lo avrebbero certamente arrestato.

Successivamente Batman è riuscito a prendere Napier e lo ha scaraventato in una vasca d'acido con l'intento di disfarsi definitivamente del suo nemico... Attenzione! Sembra che il fantomatico Batman abbia avuto un ulteriore scontro con la polizia! Nella sua ul-

Con Indy che sbatte fuori Robocop dalle classifiche, questa è la grande speranza della Ocean per tornare al top. Mentre il nome lo rende praticamente inevitabile, il gioco lo merita. I livelli della cattedrale e dello stabilimento chimico sono molto simili a Robocop ma l'idea della Batcorda sta a significare che si gioca in tutt'altro modo — specialmente più veloce. I livelli della Batmobile e del Batwing sono molto belli e vi inducono un serio terrore se perdete e dovete ricaricare il tutto. Nonostante ciò penso che sia un giochino facile e la storia dei punti bonus significa che avrete sempre un incentivo per migliorare. Per la miseria, Batman è forte!

tima azione ha sottratto la fotografa Vicky Vale dalle grinfie del Joker. Il criminale buffone stava distruggendo il museo Fleugelheim quando Batman ha salvato la signorina Vale. E' scappato a bordo di una velocissima quanto strana vettura soprannominata "Batmobile".

La Batmobile sfrecciava per le strade di Gotham City, passando tra macchine dei civili e della polizia. Per curvare rapidamente Batman ha usato la sua speciale Batcorda che sparava ad ogni incrocio segnalato dal computer dell'auto. Se Batman non girava in tempo si sarebbe imbattuto in un posto di blocco finendo la sua carriera. Ancora una volta il commissario Gordon asserisce di aver avuto quasi in pugno il misterioso vigilante...

● **Batman salva Gotham City!**

Il caso degli avvelenamenti apparentemente casuali è stato risolto da Batman. Secondo un rapporto di Vicky Vale non sono solo uno o due prodotti ad essere contaminati, ma ben tre. Da soli non hanno alcun effetto ma se usati in combinazione possono risultare letali.
Batman ha trovato gli oggetti con un processo alla Mastermind . In un minuto di tempo limite ha esaminato tre oggetti alla volta. Con le varie combinazioni è riuscito a venire a capo del dilemma.

● **Il Batwing sventa i piani del Joker!**

La sfilata di questa notte organizzata dal Joker, che aveva promesso forti donazioni si è quasi trasformata in una tragedia a causa degli enormi palloni riempiti con il letale gas Smylex. Ma prima che il gas fosse fatto uscire Batman è arivato a bordo del suo Batwing e con le ali di quest'ultimo ha tagliato i cavi che tenevano a terra i palloni. Se il Batwing avesse urtato troppi palloni la festa si sarebbe trasformata in lugubre luogo di morte, e così sarebbe successo se avesse lasciato andare troppi palloni.
Il Joker però è riuscito a scappare nella cattedrale di Gotham City e Batman è andato a cercarlo in un confronto molto simile a quello svoltosi nella Axis Chemical Works.
Secono alcuni raporti una software house inglese è rimasta così impressionata da questo personaggio che ha deciso di farci un videogioco con la fabbrica Axis in un caricamento, la sezione della Batmobile, della batcaverna e del Batwing in un secondo caricamento e uno scorcio della cattedrale in un terzo. Da quello che abbiamo visto, sarà un signor gioco!

C'era per caso qualche dubbio che il gioco sarebbe stato un fiasco? Beh, finalmente è arrivato e lo si può considerare IL tie-in del 1989 per qualità, presentazione e bellezza globale. Batman è uno sprite scuro con un meraviglioso effetto di sfumature sul costume. Oltre all'uomo pipistrello c'è anche da segnalare la presenza di un'ottima Batmobile e uno stupendo Batwing.
Avevo alcuni dubbi sulla longevità delle scene di guida/volo ma sono praticamente un gioco diverso e richiedono un diverso stile di pensiero. Anche l'ultima sezione è sufficientemente diversa dalla prima per giustificare un cambio di tecnica di gioco. L'effetto del dondolio della corda è quello che mi è piaciuto di più ed essere capaci di controllare l'ascesa e la discesa è magnifico.
Uno stupendo pezzo di software con una tremenda atmosfera.

Appena questo gioco è arrivato in redazione c'è stato un coro di "BUUUH!" "ABBASSO!" rivolti al primo quadro. Il giorno dopo io e un altro redattore ci siamo trovati completamente d'accordo sul fatto che non era poi così male. Dopo averci giocato un bel po' (e dopo averlo praticamente finito) devo ammettere che è uno sballo. Ok, ok, lo sprite non è il massimo della vita ma ho visto di peggio. La combinazione di arrampica-ammazza è molto bella e ricorda in qualche modo Bionic Commando però con più particolari. Il controllo della corda è realizzato molto bene ed è un sacco divertente tirare pedate sulle gengive dei vari sprite. Il secondo quadro è realizzato molto bene con una stupenda Batmobile ben animata e definita senza contare il traffico esasperante. Quello però che mi fa veramente incavolare è l'ultimo quadro che attualmente (5-10-1989) non riesco a superare con la sua brava tonnellata di cadute pericolose e criminali assortiti.
Mi è piaciuta inoltre la musica iniziale che anche se suonata male mi sembra molto "cinematografica". Niente male.

PRESENTAZIONE 94%
Adesivo omaggio e simpatiche info prima di ogni quadro
GRAFICA 94%
Cattivoni non molto ben definiti nei livelli uno-cinque ma il resto è perfetto.
SONORO 92%
Colonne sonore diverse per ogni livello ed effetti OK.
APPETIBILITA' 96%
Molto facile iniziare...
LONGEVITA' 97%
...difficile smettere.
GLOBALE 96%
Il film dell'anno riceve il gioco che si merita.

64

THE UNTOUC

OCEAN, cassetta e disco

● **Chicago, Chicago, che bella città...** *(quando uno è a corto di idee...)*

Tempi duri a Chicago, la Grande Depressione ha creato un sacco di disoccupati, e la maggior parte della gente ha bisogno di un buon drink. Ovviamente è stato bandito l'uso di alcoolici dal Proibizionismo ma in alcuni bar segreti, la malavita "offre" da bere con non pochi profitti. E una delle maggiori fonti di alcool è il Canada, proprio dall'altra parte dei Grandi Laghi su cui si affaccia Chicago.
Durante l'inverno molti si inventano pattinatori sul ghiaccio e attraversano i laghi per fare scorta di alcoolici, mentre i professionisti si limitano a corrompere poliziotti scarsamente pagati e i proprio alcool rende dei gangster come Al Capone incredibilmente ricchi. Per il 1926 la polizia di Chicago è completamemente corrotta...
Eliot Ness è l'agente dell'FBI mandato a "ripulire" la Città Ventosa. La sua prima mossa è un attacco di sorpresa ad un magazzino sospettato di nascondere alcool. Ovviamente uno dei poliziotti svela i piani di Ness in modo da non fargli trovare altro che ferraglia ben stipata. Il livello del magazzino ha uno scrolling multidirezionale, e oltre a blastare normali malviventi potete catturare quelli vestiti di bianco che portano con loro utili prove. Se ne colpite uno viene lasciato un pezzo di prova, raccoglietene dieci e avrete completato questa sezione. Ma la maggior parte del tempo la passerete a saltare mucchi di casse e non è facile raccolgiere al volo una prova prima che lo faccia qualcun altro! State anche attenti alle scatole di violino (contenenti mitragliatrici molto utili) e rose (che vi fanno recuperare energia). Dopo essere stato tradito

Se pensavate che il film fosse grande, state sicuri che il gioco è anche meglio! I dettagli grafici durante il gioco sono eccellenti; dal modo in cui cade il malvivente al sesto livello, a come Ness ricarica il fucile nel vicolo. La musichetta è un perfetto ragtime e accompagna l'azione durante tutti I livelli ed è superba. Anche se non siete un appassionato di film con gangster, poliziotti e sparatorie, non potrete non aprezzare questo gioco. Il team di Robocop composto da John Meegans e Steve Thompson è uscito nuovamente con un best seller!

HE CHABLES

una volta, Ness astutamente compone gli incorruttibili "intoccabili" per aiutarlo nel suo compito. Insieme a Malone (Sean Connery) e il suo assistente Wallace mette una trappola sul ponte che fa da confine con il Canada. Non appena i contrabbandieri arrivano inizia una gigantesca sparatoria. Ness apre il fuoco per primo steso per terra con una mitraglietta.

Usando una vista telescopica riesce a eliminare i malviventi non appena si fanno vedere da dietro una macchina o un camion. Se le cose si fanno calde Ness può rotolare a destra o a sinistra, facendo scrollare lo schermo insieme a lui. Fatelo rotolare fino al limite dello schermo e potrete cambiare Ness con uno degli altri personaggi — utile se l'energia è bassa, ma alcuni sono più lenti e meno precisi nella mira di altri.

Un successo qui dà a Ness dei vitali documenti che necessitano del braccio destro di Capone per essere decifrati. Capone nel frattempo ha già mandato il proprio assistente fuori città. Mentre correte per intercettare l'assistente venite scoperti e presi di sorpresa voi stessi.

Il terzo caricamento, la scena del vicolo, inizia con Ness che si nasconde dietro un muro. Se si muove verso sinistra lo schermo

Ecco spiegato perché c'è voluto così tanto per realizzare questo The Untouchables. I programmatori hanno optato per la varietà e come Batman sono riusciti a realizzare un multi-evento veramente spettacolare. Ogni sezione è praticamente un gioco a sé, con la propria presentazione e tattica. Le varie scene sono legate tra di loro molto intelligentemente da una trama cinematografica e dalla difficoltà progressiva. La grafica è incredibile, stupendamemte curata e dettagliata fin nei minimi particolari. Le scene prese separatamente non sono poi così varie, ma prese tutte e sei insieme assicurano un interesse duraturo. Aggiungete un paio di buoni schermi di caricamento e delle ottime musichette ed avrete un gioco praticamente perfetto.

Molti dei modi di uccidere con una pistola devono ancora essere scoperti. Questo è un gioco estremamente spettacolare e composto da ben sei sottogiochi. Oltre alla grande varietà di giochi tra una fase e l'altra ci sono i titoli dei giornali. Al contrario di Batman, se perdete tutte le vite non dovete tornare al primo livello. I livelli che più preferisco sono il primo e il quarto, ma tutti sono di altissima qualità. Oltretutto la musica è fantastica, molte musichette famose e uno dei migliori lavori di Jonathan Dunn che aggiungono atmosfera ad un già strabiliante gioco.

cambia per mostrare i malviventi che si avvicinano con mitragliatori. Muovete un cursore per blastarli, ma la vostra doppietta può sparare solo due volte prima di nascondervi nuovamente e ricaricare. Ancora una volta potete cambiare personaggio. Apritevi la strada a suon di piombo attraverso i vicoli e arriverete alla stazione ferroviaria.

Qui troverete uno scrolling verso il basso, una vista dall'alto e Ness che si muove giù per le scale, blastando villani e stando attenti a non colpire i cittadini. Alla base delle scale uno dei "cattivi" tiene in pugno un ostaggio con una pistola puntata alla tempia. In questa fase con prospettiva in prima persona dovrete blastare il cattivo e non il prigioniero.

Con l'aiuto del collaboratore Capone viene arrestato, non per omicidio ma per evasione delle tasse!

Durante l'azione uno degli scagnozzi di Capone riesce a scappare ma è inseguito da Ness fin sui tetti di un palazzo. Questa è una fase 3D molto simile a quella del vicolo, Ness deve continuare a sparare al fuggitivo finché non cade dal palazzo.

PRESENTAZIONE 97%
Ottima l'idea dei titoli di giornale tra un livello e l'altro. I possessori della versione su disco potranno anche apprezzare dei bellissimi schermi di fine livello.

GRAFICA 95%
Coloratissimo, ben disegnata e una strabiliante cura per i particolari.

SONORO 97%
Superlative musichette aiutano molto a entrare nello spirito del gioco.

APPETIBILITA' 95%
Istantaneamente giocabile.

LONGEVITA' 98%
Sei giochi differenti, ognuno avvincente per proprio conto.

GLOBALE 97%
C'è abbastanza azione arcade da far vergognare la maggior parte delle compilation.

electronics PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo	Prezzo
Amiga 500 con mouse e 3 dischi	739.000*
Commodore 64 New + Registratore + Penna Ottica	339.000*
Commodore 128 + Registratore + Penna Ottica	350.000*
Disk Drive compatibile x 64/128K	250.000*
Disk Drive 1541 II	320.000*
Drive esterno x Amiga 500/2000 multi/disconn.	195.000*
Stampante Riteman x C 64/128K	390.000*
Stampante x Commodore 64/128K	325.000*
Stampante Commodore 1230 x C64 Amiga e Pc	490.000*
Stampante EPSON x Amiga e Pc	395.000*
Stampante Star Lc 10 Colore x Amiga e Pc	495.000*
Monitor Monocromatico con audio (universale)	165.000*
Monitor Colore Commodore1802 x C64 e Amiga/m	330.000*
Monitor Colore 1084 C x C64 Amiga Pc	520.000*
Monitor Philips x C64 Amiga Pc	460.000*
TV Monitor Universale	580.000*
Registratore Compat. x C64/128K	50.000*
Registratore Commodore x C64/128K	68.000*
Registratore 1531 x C16	68.000*
Adattatore Registratore da C16 a C64	25.000
Adattatore e Duplicatore x registratore C16	18.000
Duplicatore x Registratore C64	18.000
Modulatore x Amiga 500	45.000*
Espansione di Memoria 512K Amiga 500	290.000*
Videodigitalizzatore Amiga 500	200.000
VIDEON (digitalizzatore Amiga)	390.000
Mini GEN LOCK (miscelatore di immagini Amiga)	290.000
Interfaccia Musicale "MIDI" x Amiga 500	120.000
Copricomputer Plexiglas Amiga 500	19.500
Copricomputer Plexiglas 128K	18.000
Copricomputer Plexiglas C64 New	16.000
Copricomputer Plexiglas C64 C16 Vic 20	14.000
Modulatore x Vic 20	35.000*
Cavo Skart x Amiga 500 Tv e Monitor	27.000*
Cavo Skart C64/128K/C16/Vic 20	19.000*
Cavo Monitor C64/128K/C16	25.000
Cavo Monitor per Amiga 500	40.000
Cavo Monitor Colore x Pc	59.000
Cavo Monitor videocomposito x Pc	12.000
Cavo Monitor videocomposito x C64	14.000
Cavo TV/Computer mt. 1,5	6.500
Cavo Tv/Computer mt. 3	12.000
Filtro antidisturbo x Computer	19.000
Cavo 40/80 colonne x 128K anche Skart	25.000
Cavo seriale x Drive e Stampante	16.000
Cavo Centronics	35.000
Alimentatore Universale	28.000
Caricatore Batterie e Alimentatore	39.000
Alimentatore x Atari 2600	35.000*
Alimentatore x Commodore C16	35.000*
Alimentatore Commodore 64	45.000*

Articolo	Prezzo
Cassette Vergini x Computer da C10 a C120	da 1.000
Videoregistratori e cassette video	
Kit pulisci testine x Videoregistratore	19.000
Joystick Flashfire con 3 spari manuali	10.000
Joystick Flashfire con 3 spari man + autofire	15.000
Joystick Flashfire con autofire trasparente	19.000
Joystick Flashfire con Microswitches B.	29.000
Joystick Albatros microswitches	49.000
Joystick Flashfire x C16	15.000
Joyboard	49.000
Joystick x Amstrad con sdoppiatore D.	24.000
Joystick x Amstrad con Sdoppiatore D.microsw	32.000
Joystick Digitale a sfioramento	45.000
Paddles Controllers (coppia)	18.000
Adattatore x Joystick C16	5.000
Mouse x C64 128K	60.000
Mouse x Amiga 500	95.000
Mouse Elettronico x C64/128K Amiga	45.000
Penna Ottica x C64/128K Amiga cassetta o disco	35.000
Geos x C64/128K	49.000
Regolatore Elettronico di Testine reg.	19.000
Fast Disk (velocizzatore+copiatore C64)	45.000
Final Turbo IV New	79.000
Power Cartridge	120.000
Isepic Tape (sprotettore+copiatore C64)	65.000
Reflex Backup C64	49.000
Turbo Dos	90.000
Speed Dos 1541 II	90.000
Digitalizzatore x C64	50.000
Cartuccia Cpm x C64	100.000
Cartuccia Espansione C64	150.000
Rom x Stampante Mos 803	48.000
Portacassette "Posso" 15 Pz.	18.000
Portacassette Video "Posso"	28.000
Portadischetti 5"1/4 "Posso"	38.000
Portadischetti 3"1/2 "Posso"	38.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 3"1/2 (cont 25 Pz.)	18.000
Portadischetti 3"1/2 (cont. 40 Pz.)	24.000
Portadischetti 3"1/2 (cont 80 Pz)	28.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 10 Pz.)	4.500
Portadischetti 5"1/4 (cont 50 Pz.)	24.000
Portadischetti 5"1/4 (cont 100 Pz)	28.000
Portacassette a valigetta 16 Posti	14.000
Portacassette a valigetta 36 Posti	18.000
Portacassette componibili (multibox)	3.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf. 50 Pz. (1Mega) - cad.	2.000
Dischetti 3"1/2 Df Dd Conf 20 Pz. (1 Mega) - cad.	2.500
Dischetti 3"1/2 Df Dd Sciolti (1 Mega) - cad.	3.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd Conf. 10 Pz. - cad.	1.000
Dischetti 5"1/4 Df Dd X Pc - cad.	1.500
Dischetti 5"1/4 Df Dd 3M	6.000
Tagliadischetti in Acciaio	16.000
Tagliadischetti in Plastica	12.000
Kit Puliscitestine x Drive	15.000
Giochi Disco x C64/128/Amiga/Pc/Msx ecc.	da 10.000
Giochi Cassetta x C64/Msx:C16/Atari ecc.	da 9.000

*** I prezzi con asterisco sono da considerarsi IVA esclusa**

PERMUTE RIPARAZIONI ASSISTENZA RICAMBI

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI. TELEFONARE PER CONFERMA AL N° (039) 744164

ACTIVISION, cassetta e disco

Dovreste sentirvi come non mai. Avete guidato la vostra Ferrari attraverso la California in tempo record, avete partecipato al campionato mondiale di motociclismo, avete persino decimato un intero battaglione di aerei nemici quando ve l'hanno ordinato. Ma ora vediamo VERAMENTE di che pasta siete fatti. Questa volta la Sega ve l'ha proprio fatta bella — siete stati iscritti alla temutissima gara di fuori strada chiamata Power Drift.

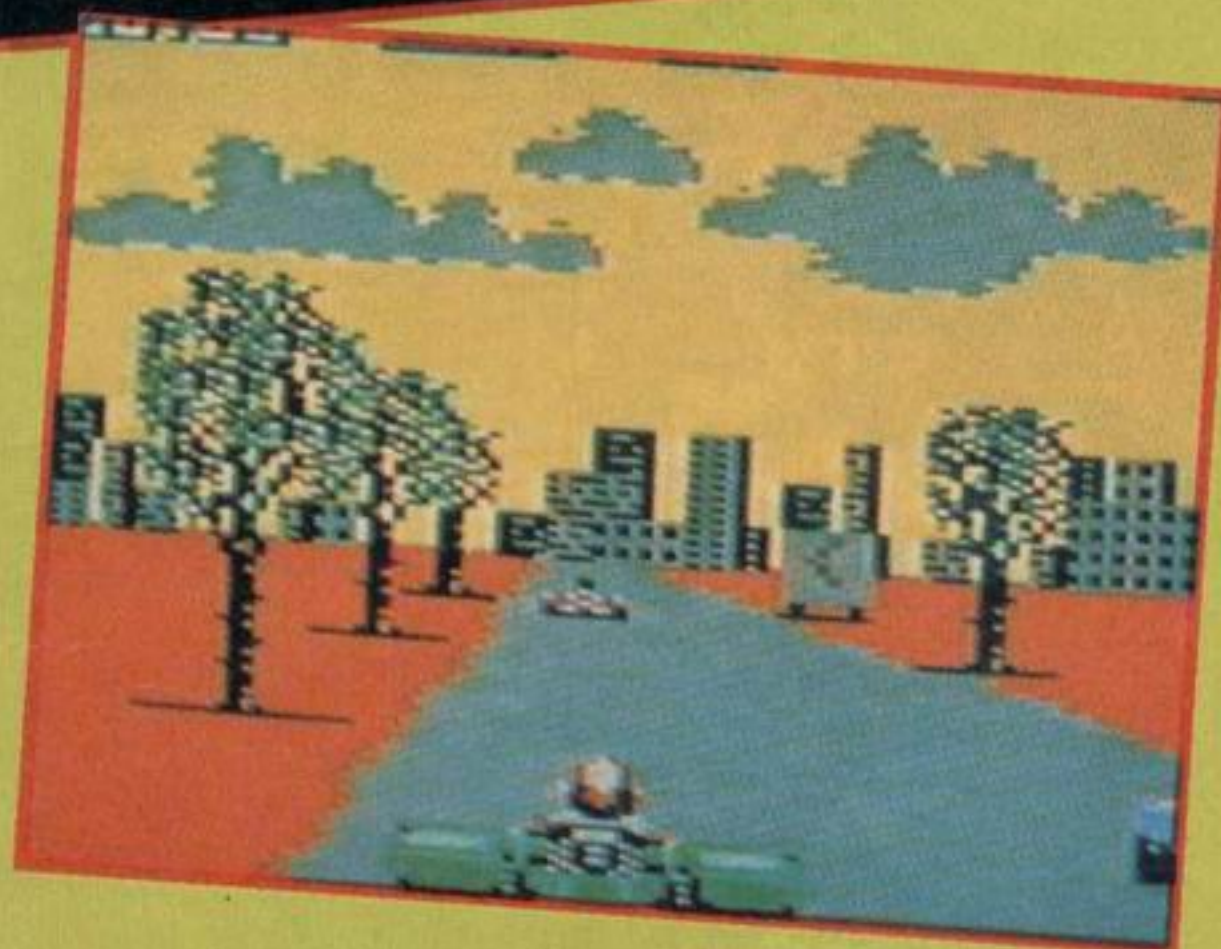
Abbiamo sentito un sacco di belle cose a proposito della vostra abilità di guida ma siete in grado di controllare una macchina con un motore super-elaborato e con un cuore da 4x4? Certo che potete, ma state attenti, non siete gli unici lì fuori a impazzire per la velocità.

Power Drift si gioca su cinque percorsi differenti divisi in altrettanti circuiti. All'inizio del gioco si può scegliere la pista dalla quale iniziare e uno dei 12 piloti disponibili che siederà alla guida del vostro bolide. Alla partenza, mentre fate prendere giri al motore "sgasando" paurosamente (la benzina costa!, NdT), vi accorgete che siete solo contro11 brutti tipacci che non hanno altro scopo se non vincere a qualunque costo. Giù quindi il pedale a tavoletta e raggiungete velocemente i 224 km/h; solo così riuscirete a sfoderare tutta la potenza del motore facendo mangiare la polvere agli altri.

Dopo la prima curva, inserite la marcia superiore e tutti gli altri sono già alle vostre spalle. Affrontate la seconda curva malamente quando scoprite che la vostra macchina può sopportare la maggior parte degli shock. Solo uno scontro frontale con un segnale, un albero o un'altra macchina può sbatterla fuori della pista. Wow! Saltate sopra la rampa e la macchina vola! Tornate

Sarà una bella sfida tra questo gioco e Chase HQ per Natale, ma la conversione della Ocean dovrà essere veramente spettacolare per battere questa che è estremamente veloce. E' incredibile vedere che tutte le maggiori caratteristiche del coin-op sono state convertite: le rampe, le varie cadute dai percorsi sopraelevati e persino l'opzione di selezione dei corridori completo di gesti individuali — c'è tutto! Sul lato negativo non sono sicuro a proposito della profondità di gioco e la varietà. A lungo termine lo schema di gioco può risultare monotono ma questo era un problema comune anche al coin-op. Considerando che Chris Butler è riuscito a ridurre tutto in un solo caricamento non potete non rimanere impressionati. E se la grafica non si muove perfettamente al 100%? Considerando le limitazioni grafiche del C64, Chris è riuscito a realizzare l'impossibile in maniera ottima. La velocità e il divertimento del coin-op ci sono e questo è ciò che conta.

64

sulla terra e la vostra macchina è completamente su di giri con le gomme che stridono e fumano sugli angoli. Passate la linea di partenza ancora una volta e vi accingerete ad affrontare il secondo dei quattro giri. Oh oh, c'è una macchina davanti a voi e sta andando tanto piano che sembra vada al contrario e voi STATE PER COLPIRLA!!!
Finire fuori dalla pista è un'esperienza di cui potete fare a meno e ora siete retrocessi al quarto posto — se non vi classificate entro il terzo posto siete fuori e potete tranquillamente tornarvene a casa! Le macchine rivali sono sicuramente veloci e — come voi — prendono quelle curve senza pensare minimamente alla sicurezza, la loro o quella degli altri! Quando passate l'ex terzo concorrente, fategli vedere cosa pensate delle sue capacità di guida con un "gesto appropriato".
Quelle colline sono alte e divertenti ma non dimenticatevi che state guidando pur sempre una macchina, non un F-14! Il terzo giro finisce e il quarto inizia — siete al secondo posto e il primo sta

Avendo giocato Power Drift al bar fino alla morte, ero alquanto scettico sul fatto che si potesse convertire sul C64. Fortunatamente mi devo ricredere e sono convinto che ci troviamo davanti al miglior gioco di corsa mai apparso sul buon vecchio C64. Ovviamente non ha tutta la mole di grafica del coin-op, ma Chris Butler ha fatto in modo di avere l'azione più veloce e lo spirito del coin-op è rimasto intatto. I superbi sprite della vostra macchina e di quelle avversarie si muovono a una incredibile velocità (quasi) maggiore di quella del coin-op. La grafica dei fondali laterali è molto dettagliata, ma dovrete fermarvi per apprezzarne in pieno la qualità, molto simile al coin-op — veramente! Un ottimo lavoro che dovrebbe rendere fieri quelli dell'Activision e il vostro C64.

bruciando il percorso, sopra cunette, curve, chicane e sotto i ponti. Non c'è il tempo di ammirare il paesaggio, anche se vi ricorda le familiari spiagge della Florida.

Il pilota in testa alla corsa controllato dal computer passa la linea del traguardo ed è visualizzato in tutta la sua gloria come primo classificato. Essere secondi non è male ma non c'è tempo neanche per un respiro — inizia subito la seconda pista e dopo questa ce ne sono altre tre. Questa volta fate attenzione alla maggiore forza centrifuga intorno alle curve — potreste sperimentarla sulla vostra pelle.

Completate tutti e cinque i circuiti e dovrete affrontare la seconda serie di percorsi. Andate alla massima velocità per quelle cunette, prendete quelle curve come più vi piace, scegliete uno qualunque dei percorsi disponibili e cambiate pure il vostro pilota, ma vincete quel trofeo! FATE TUTTO IL POSSIBILE!

Ancora una volta l'Activision si è presentata all'appuntamento di Natale con una conversione Sega impossibile. Ho trovato questa versione leggermente più facile da iniziare a giocare rispetto al coin-op. Comunque, sui percorsi più difficili l'effetto di gravità si fa sentire e a 224 km/h non è proprio come andare a un pic-nic — statene sicuri. Peccato che ogni tanto l'effetto di salita su una cunetta non sia esaltato al massimo dalla grafica laterale, comunque questo non diminuisce il divertimento. La velocità di gioco è impressionante e tutto contribuisce a rendere l'effetto da "montagne russe" per tutta la durata della partita. Gli effetti sonori sono limitati e la musichetta durante il gioco è passabile ma pur sempre ben sopra la media. Ovviamente ogni paragone col coin-op è superfluo, ogni perdita di varietà nella grafica è difficile da notare e ogni percorso ha differenti fondali tra cui ponti, rocce, palme e pini, cartelli stradali per aggiungere varietà ai 25 percorsi. E tutto questo in un solo caricamento! Veramente incredibile!

PRESENTAZIONE 94%
25 circuiti divisi in 5 percorsi con 12 personaggi tra cui scegliere in un solo caricamento — dobbiamo dire di più?

GRAFICA 95%
Veloce, ben dettagliata e varia con un effetto 3D vicino alla perfezione assoluta con un efficace simulazione delle cunette.

SONORO 78%
I pochi effetti presenti sono ben realizzati come la musichetta, d'altronde.

APPETIBILITA' 96%
Dal momento in cui premete il pulsante del joystick e oltrepassate la linea dello start non potete più farne a meno.

LONGEVITA' 92%
Lo schema di gioco può diventare un po' ripetitivo a lungo andare, ma le piste sono 25 e c'è molto da vedere e da giocare.

GLOBALE 95%
Superlativo, velocissimo, azione fuori-strada, un grandissimo prodotto come solo Chris Butler sa fare. E' un sicuro best seller di Natale.

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.

⇨ Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.

⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.

⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

E' cominciata la SPOT-Mania! La febbrile raccolta di SPOT sta appassionando numerosissimi lettori di ZZAP. Non sai ancora di cosa si tratta? Manda subito il tuo ordine e ne verrai immediatamente ... contagiato!

Accessori	
Cheese pad	19.000
Cheese pad w/mouse	29.000
Final cartdrige III	110.000
Game card konix IBM	49.000
Joy. ace	12.000
Joy. mach iv plus-adb	150.000
Joy. macintosh	99.000
Joy. navigator autofire	39.000
Joy. speedking	29.000
Joy. speedking autofire	33.000
Joy. tac 2	29.000
Joy. tac 3	35.000
Joy. tac 5	39.000
Joy. turbo pedal	59.500
Joy. Wico IBM/Apple II	65.000
Mouse cat	19.000
Mouse doctor	25.000
Mouse house	20.000
Mouse mat	22.500
Pc mouse	125.000
Touch-n-it static strip	25.000

Libri, hints & tips	
Add: hillsfar	19.000
Add: pool of radiance	20.000
Gold rush	19.000
King quest	19.000
King quest II	19.000
Leisure suit Larry	19.000
Leisure suit Larry II	19.000
Masters collection/Epyx	19.000
Neuromancer	19.000
Police quest	19,000
Police quest II	19.000
Programmare l'amiga 2	70.000
Quest for clues	39.000
Consigli e mappe di 50 giochi	
Quest for clues II	39.000
Consigli e mappe di 40 giochi	
Space quest III	19.000
The bard's tale: la serie	tel.
Ultima: la serie	tel.
688 Attack sub	19.000
Tutti i libri IHT	tel.

Apple IIGS	
Alien mind	89.000
Final assault	39.000
Neuromancer	79.000
Red october	79.000

Amiga	
A-Max (senza rom)	299.000
Action fighter	39.000
Alien legion	39.000
Altered beast	49.000
Astaroth	29.000
Bangkok knights	49.000
Barbarian II *	39.000
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Blood money	49.000
Castle warrior	29.000
Conflict Europe	49.000
Dragon's Lair (1Mb)	75.000
Dynamite dux	49.000
Federation of free trad.	59.000
Fiendish Freddy's big	49.000
F16 combat pilot	49.000
F16 falcon: mission disk	39.000
Graphic starter kit	145.000
Honda rvf 750 *	59.000
Indy: the last crusade	25.000
New Zealand story	39.000
Oil imperium	29.000
Paper boy	29.000
Red lightning	69.000
Robocop	39.000
Shadow of the beast	69.000
Contiene T-Shirt	
Shinobi	29.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Sleeping gods lie *	49.000
Space ace	tel.
Star wars trilogy	29.000
Steel	18.000
The games: summer ed.	25.000
Triad vol. 2	39.000
Vigilante	25.000
Virus killer *	29.000
Xenon II	39.000
1943 Midway	18.000
Tsushima	35.000
Under fire	79.000

Amstrad cpc 464 Cassetta	
Action fighter	18.000
Barbarian II *	18.000
Dynamite dux	18.000
Forgotten worlds	15.000
Indy: the last crusade	15.000
Microprose soccer *	39.000
P.Beardsley soccer	18.000
Red heat (Danko)	18.000
Shinobi	18.000
Soccer spectacular	29.000
The games: summer ed.	15.000
Thunderbirds	18.000
Vigilante	15.000

Amstrad cpc 464 Disco 3"	
Barbarian II *	25.000
C.Y. Adv. flight simulator	29.000
Dynamic duo	25.000
Microprose soccer *	49.000
Samurai warrior	25.000
Times of lore	29.000
Total eclipse	20.000

Apple IIe, IIc Disco 5"	
Guderian	35.000
Newsroom	39.000
Pac man	35.000
Space quest II	69.000
Test drive	59.000

Atari ST	
California games	29.000
Castle warrior	29.000
Dragon ninja	39.000
Dragon's Lair	tel.
Dynamite dux	39.000
F16 falcon: mission disk	39.000
Honda rvf 750 *	59.000
Indy: the last crusade	29.000
Italy 90 soccer *	39.000
King of Chicago	39.000
1Mb/1 drive doppia faccia	
Leisure suit Larry	69.000
Manhunter II (S.F.)	59.000
Oil imperium	29.000
Rainbow warrior	59.000
Rocket ranger	49.000
S.E.U.C.K. *	tel.
Shinobi	29.000
Space ace	tel.
Virus killer	29.000
Xenon II	39.000

Commodore 128 Disco 5"	
Cad pak	99.000
Geos 2.0	110.000

Commodore 64/128 Cassetta	
A.p.b.	15.000
Action fighter	18.000
Add: curse of the azure..	59.000
Altered beast	25.000
Barbarian II *	25.000
Basketball	29.000
Batman: the movie	18.000
Battlehawks	tel.
Caveman ugh-olympics	25.000
Chessmaster 2100	29.000
Citadel	21.000
Defender of the Crown *	15.000
Dynamite dux	25.000
Firezone	19.000
Forgotten worlds	15.000
Geos 2.0	95.000
Geochart	50.000
Indy: the last crusade	15.000
Kick off	21.000
Mainframe	59.000
Moonwalker	tel.
Mr. Heli	25.000
New Zealand story	18.000
Oil imperium	15.000
Passing shot	18.000
Rainbow island	tel.
Rainbow warrior	39.000
Renegade III	18.000
Rick dangerous	25.000
S.E.U.C.K. *	35.000
Scenery disk 09	39.000
Shinobi	25.000
Sons of liberty	49.000
Ss: american football	15.000
Storm across Europe	59.000
T.K.O.	29.000
The untouchables	tel.
Time scanner	29.000
Total eclipse *	20.000
Typhoon of steel	59.000
Vardan *	15.000
Vigilante	15.000
World soccer	25.000

Dal 15 Novembre a Natale in ogni pacco c'è uno splendido regalo! Auguroni da SoftMail.

Altered beast	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	15.000
Captain fizz	18.000
Citadel	18.000
D.T. decathlon	7.500
Defender of the Crown *	12.000
Dominator	21.000
Dragon ninja	15.000
Forgotten worlds	15.000
Gemini wing	18.000
Indy: the last crusade	15.000
Italy 90 soccer (new)	18.000
Jaws	15.000
Kick off	18.000
Microprose soccer *	39.000
Mr. Heli	18.000
New Zealand story	15.000
Passing shot	18.000
Rainbow island	tel.
Rainbow warrior	29.000
Real ghostbusters	18.000
Rick dangerous	18.000
Robocop	18.000
S.E.U.C.K. *	25.000
Shinobi	18.000
Speedball	18.000
Ss: american football	15.000
Star ray	18.000
The in crowd (raccolta)	29.000
Time scanner	21.000
Vigilante	15.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000
Wwf microleague wrestl	59.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000
4 Soccer simulator	25.000

Commodore 64/128 Disco 5"	
Action fighter	25.000

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano

Macintosh	
Arkanoid	59.000
Cosmic osmo	125.000
King quest III	79.000
Mac golf classic	149.000
Police quest	79.000
Sargon IV	79.000
Space quest II	69.000
Super hang-on	79.000
Where in usa is C.Sand.	79.000

Ms-Dos Disco 5"	
Action fighter	39.000
Add: curse of the azure.	69.000
Barbarian/Antiriad *	tel.
Barbarian II *	tel.
Caveman ugh-olympics	55.000
F-15 strike eagle II	79.000
F1 manager *	39.000
Heavy metal	79.000
Instant facilities locator	55.000
Richiede Flight Simulator 3.0	
Millenium 2.2	49.000
Oil imperium	49.000
Paper boy	29.000
Patton vs Rommel	49.000
Sword of aragon	69.000
Test drive II	59.000
Test drive II: California	29.000
Test drive II: supercars	29.000
Virus killer *	29.000
Waterloo	59.000
Napoleon in Russia	69.000
Police quest	69.000
Reach for the stars	59.000
Space quest II	79.000
Space quest III	79.000
Under fire	69.000

Ms-Dos Disco 3"	
Destroyer	59.000
Genghis kan	99.000
Nobunaga's ambition	99.000
Paper boy	29.000
Romance of the 3 king.	99.000
Virus killer *	29.000

Ms-Dos Disco 3"&5"	
Leisure suit Larry II	69.000
Manhunter II (S.F.)	69.000
Manhunter New York	69.000

Msx Cassetta	
Barbarians	18.000
Batman	7.500
Chicago 30's	15.000
Passing shot	18.000
Thunderbirds	18.000
4x4 Off road racing	15.000

Multi-formato	
Populous data disk *	25.000
Amiga/Atari ST	

Spectrum 48k Cassetta	
Barbarian II *	18.000
Forgotten worlds	15.000
H.K.M.	15.000
Indy: the last crusade	15.000
Microprose soccer *	29.000
Shinobi	18.000
The games: summer ed.	15.000
Taito Coin-op (raccolta)	29.000
Total eclipse *	20.000
Vigilante	15.000
Vindicators	15.000

Buono d'ordine da inviare a:
Lago Divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

Spese di spedizione Lit. 5.000
TOTALE LIT.

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)
❑ Pagherò al postino in contrassegno
❑ Addebitate l'importo sulla mia: ❑ CartaSI ❑ Mastercard ❑ Visa ❑ AmericanExpress
Numero ______ scad. ______
Cognome e nome ______
Indirizzo ______ Nr. ______
CAP ______ Città ______ Prov. ______ Tel. ______
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore) ______
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

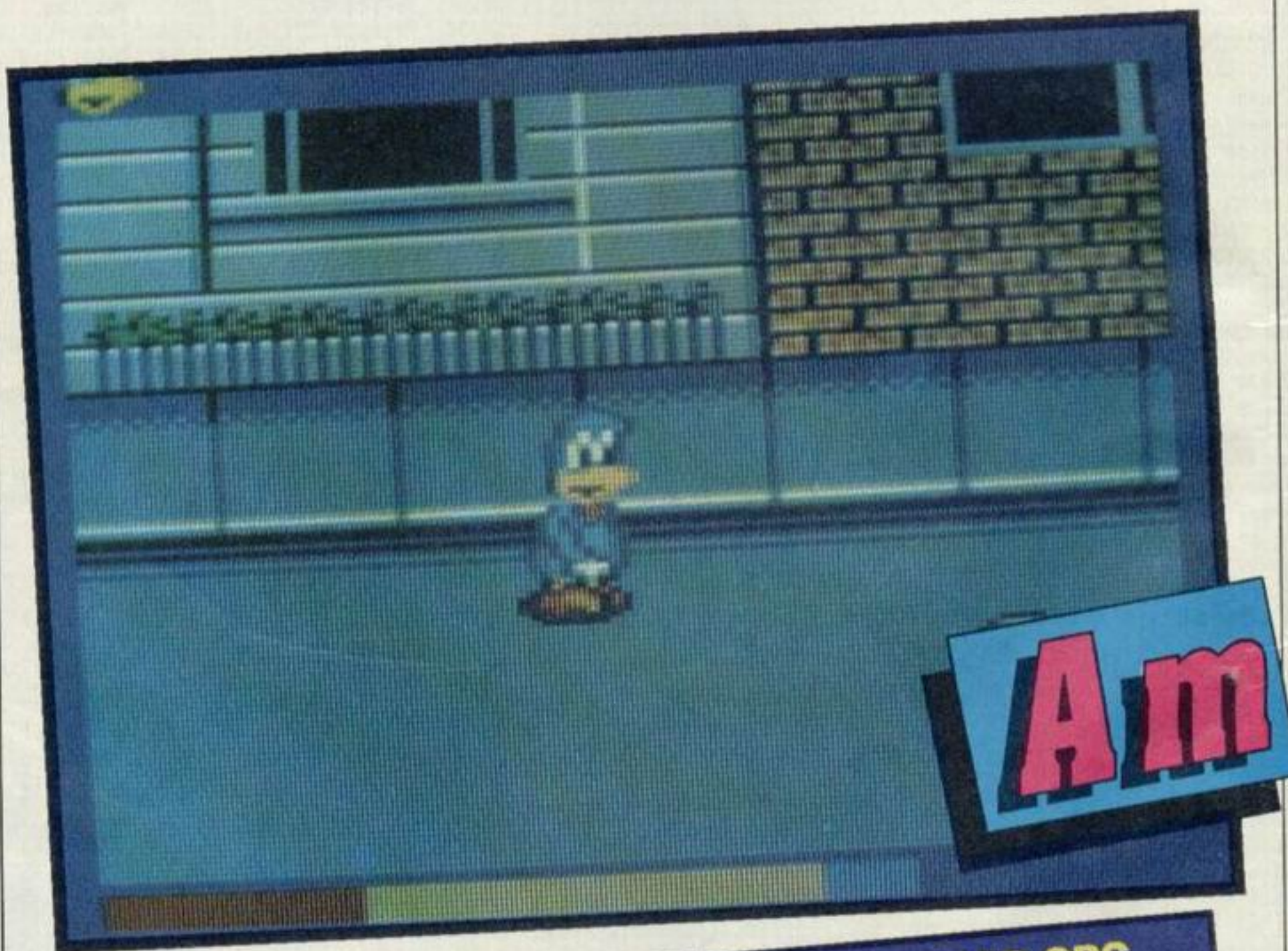
ACTIVISION, cassetta e disco

"Stavamo quaquaquack tranquillamente giocandoquaqua, come tutti i pomeriggi quack insieme alla nostra amichettaquaquack Lucy quack, quandoquaquack all'improvviso quack arriva Achacha quack! Il birbonequaquaquaqauck si "achappia" la nostra piccolaquack compagna di giochi doppioquack. Poveraquack, non possiamo certo lasciarla da solaquaquack, e così ci mettiamo subito a cercarlaquack. Maledetto Achachaquack! Ma la liberemo, quack!".

(Stendiamo un velo pietoso su questa introduzione, vero Steve? — NdDE)

Detto questo i due impavidi eroi pennuti partono per la loro missione, questo però è quanto accade nel coin-up e nelle versioni a 16-bit. L'Activision infatti ha pensato bene di modificare la vicenda riducendo il numero delle anatre a una, e l'altra? (che sia stata rapita anche lei insieme a Lucy? Troppo comodo, programmatori vergognatevi!).

Ad ogni modo ecco che il nostro super-anatroccolo compare in una strada cittadina apparentemente tranquilla e isolata. Ricordandosi del motto meglio soli che male accompagnati l'impavido paladino si compiace della sua coraggiosa scelta e avanza spedito. Improvvisamente però iniziano a comparire strani animali di tutte le razze, ci sono cani, alci, coccodrilli, ippopotami, topi, scoiattoli... (che Achacha fosse un vecchio amico di Noè?).

Il nostro caro anatroccolo non vorrebbe fare del male a nessuno, non ci impiega però tanto a capire le intenzioni poco promettenti di tutti i per-

VERSIONE AMSTRAD CPC

Proprio all'ultimo momento è arrivata in redazione la versione Amstrad di Dynamite Dux. Sarebbe stato un vero peccato lasciarla fuori perché è sicuarmente ben fatta, tanto da essere di gran lunga preferibile a quella del Commodore. La grafica è stata ritoccata (e si vede), tutto è molto più colorato, e il gioco è anche più veloce. Peccato che non c'è anche l'opzione a due giocatori, il programma sarebbe stato quasi perfetto.

Anche così ad ogni modo non posso fare a meno di consigliarvelo.

GLOBALE 85%

sonaggi che incontra (un roditore con il mortaio è abbastanza esplicito), e decide che non può fare a meno di difendersi, infischiandosene della protezione animali, ma doppotutto anche lui avrebbe diritto di un po' di protezione, dico bene?.

"Mi chiedo come si possa convertire un gioco che fa perno sulla comicità e sulla possibilità di giocare in due, dimenticandosi completamente della seconda e fondamentale opzione e, cosa ancora più irritante, realizzando i fondali con una manciata di colori rendendo l'aspetto grafico raccapricciante. Questo programma dovrebbe essere in lizza per la palma di titolo peggio gestito dell'anno, ed è un vero peccato perché il programma è comunque divertente e aveva tutte le basi per essere un piccolo capolavoro".

"Dopo aver visto le versioni a 16 bit del programma ero rimasto particolarmente colpito dalla carica umoristica in stile fumetto che ne traspariva, purtroppo l'azione era un pochettino lenta e mi auguravo che in questa versione la lacuna venisse colmata.
La cosa è puntualmente avvenuta, il gioco è più veloce e anche più giocabile, PERO' sono obbligato ad aggiungere che manca completamente tutto quello che caratterizzava le precedenti versioni. La grafica è a dir poco grezza e, oltretutto, scarsamente colorata, gli sprites sono bruttini (eccetto, forse, il protagonista), e spesso sono addirittura espansi (prendete Beppe Grillo, gonfiatelo fino a farlo diventare Giuliano Ferrara, che fattezze potrebbe avere?). Per il sonoro ho cercato invano di alzare il volume del televisore nella speranza di trovare un qualche motivetto, magari anche stupido, niente!"

E così quando un papero decide di venire alle mani (alle zampe, nd-zoologo) non si fa certo attendere, ed eccolo sferrare degli incredibili ceffoni a destra e a manca. L'intesità della sberla è proporzionale alla pressione del pulsante (nel senso che più a lungo tenete premuto, più intenso sarà lo schiaffo, e non che più forte schiacciate e maggiori risultate ottenete! Per quanto le fabbriche costruttrici di joystick lo aprrezzerebbero molto, ndr).
Fortunanatamente però vi viene data la possibilità di raccogliere strada facendo delle armi supplementari che vi faciliteranno nel vostro compito e saranno fondamentali specialmente contro i mostri di metà e fine livello.
Oltre a queste armi si trovano anche dei pezzi di cibo per reintegrare l'energia perduta e, per i più avidi, anche dei tesori che vi frutteranno un bel gruzzoletto di punti.
A questo appunto non mi rimane da aggiungere che gli schermi da affrontare sono sei ambientati in zone completamente diverse, popolate dalle più svariate creature, la prima sezione è la già citata strada cittadina poi si va in Giappone poi nella jungla quindi... (Non posso mica dirvi tutto!).

PRESENTAZIONE 65%
Non c'è niente che lo possa sollevare dalla mediocrità, sia la confezione, sia la presentazione su schermo sono prorpio misere.

GRAFICA 67%
Sconsolante, se si esclude la sola animazione del protagonista (la sequenza di fine energia è un modello di come sarebbe dovuto, e potuto, essere).

SONORO 15%
Perfino il fruscio che fa ZAPP! mentre lo leggete è qualche cosa di meglio.

APPETIBILITA' 85%
L'idea è molto divertente, l'innata simpatia del papero attira molta curiosità.

LONGEVITA' 80%
Tutto sommato i sei differenti schermi ci sono...

GLOBALE 72%
Dimenticatevi del coin-up.
Dimenticatevi delle versioni a 16-Bit.
Dimenticatevi che si dovrebbe giocare in due.
Giocate a Dynamite Dux e potrete anche divertirvi.

ZZAP! TEST

ACTIVISION, cassetta e disco

Finalmente, dopo mesi e mesi di incertezze e ansia è arrivato tra noi Altered Beast; conversione di uno dei coin-op più "particolari" che si siano mai visti. In sostanza la struttura base è quella di un picchiaduro, ma con la caratteristica della trasformazione dei personaggi in bestie semi-umane ha attirato a sé un sacco di gente smaniosa di osservare un bel po' di buona grafica.

Descriviamo la storia: il giocatore (ed eventualmente un amico se si gioca in doppio) è un potente guerriero morto da tempo che Giove ha deciso di far resuscitare per mandarlo ad affrontare tra mille pericoli il rapitore di sua figlia Atena, uccidere il rapitore stesso e tornare a casa con la tizia. Il primo livello è rappresentato da un simil-cimitero pieno zeppo di non morti dalle più strane fogge: ci sono cadaveri che camminano con la testa in mano, cadaveri che esplodono vicino al giocatore e strani tizi blu molto cattivi. Come se non bastasse, degli strani lupi attaccano in branco capeggiati da un lupo lampeggiante di bianco: colpendolo rilascerà un globo di energia che se raccolto potenzia il giocatore. Se vengono raccolti tre globi ci si trasforma, nel primo quadro, in un lupo mannaro capace di dare super-calcioni volanti prendendo contemporaneamente fuoco. Altri nemici simpatici sono delle specie di schifezze attaccate a delle ali e delizie del genere. Una volta che tutti e due i gicatori sono trasformati il nemico di fine quadro (uno strano tizio alto il doppio dei giocatori) si degna di farsi ammazzare.

Nel secondo quadro ambientato... beh, è difficile dirlo, trovianmo draghi che si divertono ad attraversare il quadro, strani mostri gommosi che succhiano il cervello e dei polli bizzarri. In questo quadro ci si trasforma in dragho e il nemico... beh, è uno strano ammasso d'occhi.

Successive peripezie vedono il nostro eroe (o i nostri eroi se si gioca in doppio, ripeto) trasformarsi in un orso dall'alito micidiale che pietrifica la gente (sarà mica la pubblicità di un dentifricio?), un uomo-tigre che NON affronta gli avversari con mosse di catch e di nuovo un lupo mannaro per combattere il nemico finale che è una specie di rinoceronte a due zampe che si diverte a caricare la gente (LOAD "GEN-

Tutti quanti aspettavano con trepidazione questo gioco, e devo dire che molta gente vorrà avere tra le mani i programmatori della Activision per dirgli due paroline. Infatti come conversione, dal mio punto di vista, non è stata realizzata molto bene. Ma è proprio come gioco che vince il premio Operatori Ecologici 89-90. Dopotutto, la maggiore attrattiva di questo coin-op era la grafica molto buona che sul C64 è stata trasformata in un paesaggio di puro LEGO™. La giocabilità poi è pessima senza contare che un credito non basterà mai a nessuno neanche se si gioca in doppio. Altra pecca che era facilmente riscontrabile in sala giochi è che se non si è trasformati si prendono un sacco di botte mentre appena ci si trasforma diventa tutto superfacile (o quasi). Non penso però che questo gioco verrà snobbato nei negozi, dopotutto a qualcuno (vero Steve?) può piacere...

64

Al contrario di M.A., non penso che Altered Beast sia un totale fallimento. La presentazione iniziale è molto ben fatta anche se i due occhioni mancano completamente di pupille e l'azione ha lo stesso "feeling" della versione arcade. Certo, non inserire la possibilità di continure è una cosa abbastanza sciocca ma a parte ciò non trovo altre pecche enormi. Sì, certo, la grafica non è schoccante ma stiamo parlando di un C64, non di un 16-bit. In quanto al sonoro, Martin Walker non è che si sia sforzato un gran che, ma va bene. Fan del coin-op, dategli un'occhiata; non si sa mai.

TE",8).
Detto questo avrete forse capito che Altered Beast è un gioco abbastanza difficilotto: in effetti, sarà difficile finirlo in pochi giorni, per non dire impossibile... Infatti, come nemmeno il più masochista dei commodoriani avrebbe mai immaginato, NON SI PUO CONTINUARE quindi conviene sempre giocare in doppio. Anche qui c'è però l'intoppo: quando i lupi vengno colpiti al coin-op rilasciano tanti globi quanti sono i giocatori, ovvero per chi non conosce la matematica nei suoi più profondi recessi, un globo se si è da soli e due se si gioca in coppia. Nella versione C64 NO... Beh, non si può avere tutto nella vita...

ZZAP! TEST

TERRY'S BIG ADVENTURE

SHADES, cassetta o disco

Terry è un bambinone che coltiva una sana passione per i funghi trifolati, specialmente quando sono grandi come case e nascosti nelle aree più impensate del globo, le quali, guarda caso, sono popolate dai soliti cattivoni che ce l'hanno con lui e le sue piccole manie culinarie.
Fortunatamente il nostro monellaccio si sottopone a una durissima ginnastica che metterebbe a dura prova anche il caro vecchio Schwarzie, tanto per fare qualche paragone: sveglia alle quattro, colazione a base di funghi, sette ore di yo-yo, un'ora alla ricerca di funghi, pranzo a base di funghi, altre sette ore di yo-yo, cena a base di funghi, ultime tre ore di yo-yo e, per finire, a letto a mezzanotte. Di fronte a un simile trattamento anti-longevità, per non dire di instupidimento accelerato e concentrato, non possiamo dimenticare la dieta supplettiva che segue insieme a quella "funghestre": 365 pillole di vitamine al giorno e un litro di Fungorade tra una yo-yoiata e l'altra per mantenere il fisico sempre ben oliato e rispettare la famosa legge che vieta il rumore nei condomini (per le ricette di vitamine, colazioni, bevande varie, ecc. si rimanda al libro "Terry de Terris- 53.917 piatti a base di funghi").
Abbiamo senz'altro capito il segreto dell'agilità, della bravura e della stupidità (soprattutto!) di questo bizzarro ometto, ma ancora non sappiamo niente del gioco. Presto detto: Terry deve attraversare dodici scenari alla ricerca di nonditemichenonavetecapitocosa e deve difendersi dai biechi guardiani del momento impersonati, a seconda dei casi, da bruchi, lombrichi, fungoni animati, altri mostri saltellanti non meglio identificati e chi più ne ha più ne metta. Di positivo dobbiamo notare che lo strenuo allenamento a cui si sottopone è utilissimo per districarsi tra i vari ostacoli a furia di zompate degne di un'olimpiade a gravità 0.3. E siccome il povero Terry non ha mai avuto tempo di

ROBIN

Io sono alto 1 e 93 e forse per questo trovo un po' difficile calarmi materialmente e spiritualmente nei panni di un personaggio così bassino. Tenendo conto delle proporzioni siamo sotto il metro di altezza; tanto meglio per lui che così non deve pagare il biglietto del tram. A dispetto degli "ingombri" TBA mi ha catturato senza troppa fatica e parimenti coinvolto; devo inoltre dire che questo è un gioco molto onesto. Non cerca di spacciarsi per niente più di quello che è: un giochino divertente per molti pomeriggi all'insegna di un vagabondaggio un po' scavezzacollo, condito con tanta discreta grafica e un'apprezzabile giocabilità. Un buon esordio per la Shades.

andare al lago a nuotare, ecco che agli ostacoli logicamente deducibili dovete aggiungere questo apparentemente innocuo liquido che sul protagonista ha lo stesso effetto che avrebbe la luce su un vampiro (poetico, eh!).
Altri comuni ostacoli sono le varie piattaforme sopraelevate, piazzuole mobili, funghi velenosi, ascensori, gocce di acqua che cadono dalle stalattiti, ecc.
Naturalmente i maggiori grattacapi verranno dai nemici che, col crescere dei livelli, diventano sempre più furbi e più agili nello schivare il misero yo-yo. Le movenze del nostro Terry ricordano molto quelle dei fratellini Mario e Luigi di coinoppiana memoria: in altre parole dovete controllare l'inerzia sia a terra sia in aria, cosa che riesce piuttosto istintivamente. Ci vuole un pochino di pratica, invece, per fronteggiare l'effetto di rimbalzo che Terry subisce quando colpisce qualche nemico, specialmente quando gli spazi di manovra sono stretti e si rischia un bagno da un momento all'altro. Per quanto riguarda i bonus, il nostro protagonista può guadagnare vite extra, invulnerabilità o super agilità semplicemente uccidendo i nemici e cuccandosi i vari oggetti che ogni tanto saltano fuori dai loro resti. Nella maggior parte dei casi esce un paracadute con una lettera a caso fra quelle del suo nome: se riuscite a prenderle tutte una per una, potete andare avanti sparati fregandovene di tutti i nemici finché dura l'invulnerabilità. Molto più raramente escono fuori dei paracaduti, sempre da prendere al volo, con una delle lettere della parola "extra"; il resto è ovvio: una vita in più ai fortunati mortali che riescono a meritarla. Per la super agilità, invece, bisognerebbe toccare prima che sia troppo tardi degli anelli particolarmente lesti a scomparire, quindi decisamente dispettosi. Infine, saltando sopra delle piazzole di roccia tenera potete mettervi in saccocia dei sassi da scagliare in circostanze speciali, dato il limitato numero a disposizione, tenendo conto che seguono una traiettoria diversa da quella dello yoyo, e cioè parabolica. Nel caso che nel livello corrente ci siano delle zone ristrette, bisogna uccidere un determinato mostro e cuccarsi la chiave a lui lasciata in custodia per poter aprire la porta di accesso. Una volta completato il livello, naturalmente entro il tempo limite, si entra in una schermata bonus (raccolta di funghi senza nemici), prima di passare allo scenario successivo. Cosa aspettate ancora, Terry ha bisogno di voi!

Il gioco è molto carino e riesce a prendere senza difficoltà anche i giocatori più seri e musoni, assicurando, tra l'altro una notevole giocabilità unita a grande varietà, almeno nelle fasi iniziali. La difficoltà di gioco è accettabile per tutti nelle prime due scene, ma dalla terza diventa già duro e penso proprio che avrete il vostro bel daffare per arrivare in fondo e dare pace allo stomaco di Terry. La grafica non fa certo schizzare gli occhi fuori dale orbite ma si rivela adeguata, specialmente se unita a un fluido scrolling (ci mancherebbe!) e a un sonoro abbastanza azzeccato. Ragazzi, al giorno d'oggi non potete certo trovare molto di meglio quindi compratelo, specialmente se siete dei fanatici dei giochi di questo genere.

PRESENTAZIONE 57%
Quasi inesistente: istruzioni misteriose e niente schermate pre-gioco. Fortunatamente il caricamento è abbastanza veloce e non esiste multiload.
GRAFICA 74%
Non vincerà nessun premio ma rimane adatta a un simile genere.
SONORO 76%
Un motivo allegrotto un po' ripetitivo ma che ben si sposa col gioco.
APPETIBILITA' 84%
Vi cattura senza grossi problemi.
LONGEVITA' 81%
E' vario, e anche abbastanza difficile dalla terza fase in poi.
GLOBALE 82%
Un bel platform-game che ha sempre qualcosa di nuovo da offrire.

ZZAP! TEST

OIL Imperium

RELINE, solo disco

Bene, bene, bene, e chi ha detto che JR il cattivo dei cattivi televisivo, non ha adulatori e fans? In fondo a chi non piacerebbe avere macchine grandiose e personalizzate, un grande ranch in cui vivere, uno stupendo ufficio nel centro commerciale di Dallas, e donne, tante tante donne?

Oil Imperium vi dà tutto questo, tranne le donne, per quelle ripassate tra qualche anno.

Gli autori hanno voluto creare un gioco che riflettesse al meglio gli oscuri imbrogli dell'alta finanza petrolifera, con tutto ciò che ne concerne, a partire dai sabotatori di pozzi (chiaramente pozzi di petrolio, quelli ad acqua non rendono) fino ad arrivare alle spie infiltrate nelle amministrazioni delle compagnie avversarie.

Lo scopo del gioco è quello di fare tanti soldi quanto più ne potete nel minor tempo possibile, e prima che gli avversari riescano a scalzarvi dal trono finanziario che faticosamente vi siete riusciti a creare.

Per far ciò avrete molti mezzi a disposizione, dagli esperti che potranno consigliarvi qual è il miglior terreno da acquistare, a vere e proprie bande del crimine organizzato per sabotare i vostri avversari.

Logicamente quando una delle compagnie petrolifere entra in bancarotta ha chiuso definitivamente i battenti.

All'inizio del gioco potrete scegliere il nome della vostra compagnia fra i quattro disponibili, e inoltre selezionare in quale ufficio svolgerete il vostro compito finanziario, anche in questo caso avrete a disposizione quattro uffici con relativa scrivania, (vi assicuro che le scrivanie sono veramente belle, altro che qui in redazione!).

Dopodiché non vi resta altro da fare che cominciare a comprare; prima dovrete acquistare la concessione per poter trivellare in questa o in quella parte del mondo, vi sono in tutto otto parti in cui è possibile trovare petrolio, a loro volta suddivise in 24 sezioni in cui si può costruire un pozzo petrolifero.

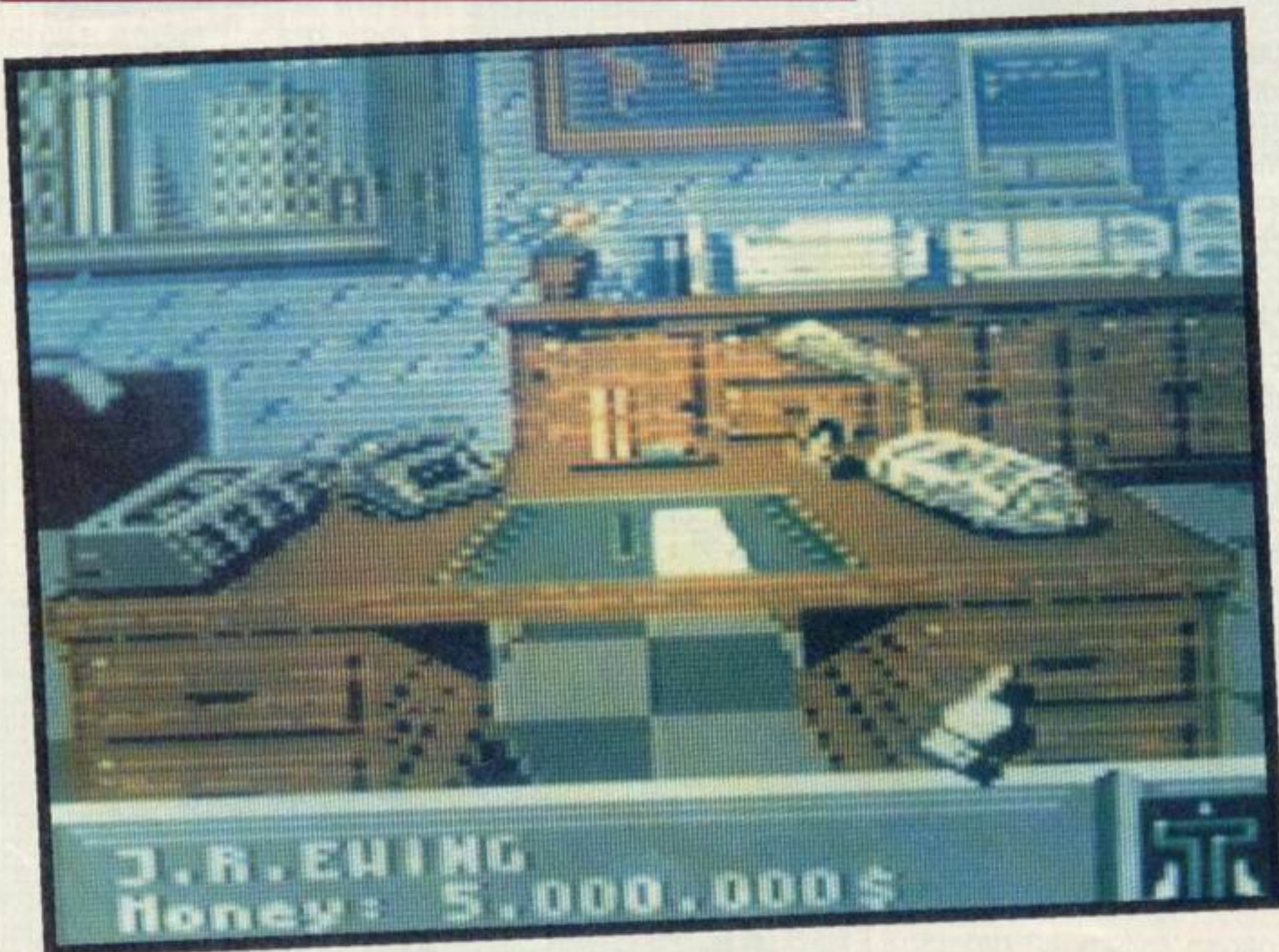
Una volta fatto questo dovrete procurarvi una cisterna per poter contenere il petrolio prodotto pronto per la vendita.

Tutto questo sembra abbastanza facile, ma vi assicuro che non lo è affatto, sarà necessario valutare bene le spese da sostenere onde evitare di rimanere senza un soldo ancor prima di cominciare.

E' possibile valersi dell'aiuto di esperti per le rilevazioni del terreno, di capi di cantiere per le trivellazioni, nonché di gangster o spie per danneggiare le compagnie avversarie, ma tutto ciò costa e non poco, perciò state attenti a come gestite il vostro impero, e all'uso prolungato dei criminali, potreppe portavi in tribunale e in quel caso non c'è Perry Mason che tenga.

Inutile avvisarvi che se voi potete sabotare gli altri anche gli altri potranno fare lo stesso con voi se cominceerete ad essere troppo potente.

Per agire in un mondo così pieno di insidie, non dovrete

Ho finito molto in fretta Oil Imperium, probabilmente era troppo facile. Credo che comunque sia molto più divertenti giocarlo con gli amici, magari in quattro, e farsi una bella partitina così invece che aprire la vecchia scatola dei Monopoly.
Non mi piacciono le stupide ascene arcade, in giochi come questi le trovo inutili, comunque l'idea è buona e se vi piacciono i giochi da tavolo ve lo consiglio.

far altro che sedervi alla vostra scrivania, e dirigere tutto da lì, ogni giorno vi troverete il giornale sul tavolo, e un computer (lo schermo è quello dell'Amiga?!?), vi permetterà qualsiasi operazione vi sembrera necessario intraprendere.

Dovrete muovervi solo quando uno dei vostri pozzi andrà a fuoco, a quel punto, sarete costretto a mettere in mostra il vostro coraggio rischiando, se è neccessario la vostra stessa vita.

Buona fortuna dunque, e ricordatevi "Il denaro non è tutto, ma l'unica cosa !" dal Vangelo secondo JR 14,8.

Devo dire che la struttura di gioco mi ricorda molto lo stile di Port of Calls con quelle scene arcade che spezzano la monotonia della vita sedentaria in ufficio, nonostante tutto però l'idea mi sembra abbastanza nuova e credo sia un ottimo banco di prova per chi a mire nell'alta finanza. Bella la grafica anche se ci si poteva onestamente aspettare un po' di più. Credo che il gioco possa interessare solo alcuni di voi perciò se non siete sfegatati ammiratori di Agnelli provatelo prima.

PRESENTAZIONE 88%

Bella la confezione con un libbretto di istruzioni esauriente, in oltre la presenza di istruzioni in italiano sono sempre bene accette. Bella anche la schermata iniziale.

GRAFICA 78%

Ben congegnata e a volte anche ad alto livello però qualche miglioria la si poteva fare.

SONORO 45%

Certo che i gran capi della finanza, con tutti i loro impegni hanno altro a cui pensare piuttosto che alle Hit-Parade, ma uno stereo in ufficio ce lo si poteva anche mettere!

APPETIBILITA' 76%

Sicuramente non può piacere a tutti, ma state pur certi che se il genere fa per voi, avrete di fronte un ottimo gioco.

LONGEVITA' 73%

All'inizio vi sentirete un po' frustrati nel vedere il vostro capitale dissiparsi in un attimo, ma insistendo e vedendo i propri affari proliferare avrete un sensazione impagabile.

GLOBALE 72%

Certo molti arricceranno il naso di fronte a un gioco simile ma non è niente male.

F.1 manager

SIMULMONDO, solo disco

Quando questo gioco è arrivato in redazione mi tremavano le mani dall'eccitazione, erano mesi che aspettavo di vederlo, (dovete sapere che io sono di Monza e la FORMULA UNO l'ho nel sangue), mi immaginavo già di vedere la "MIA" macchina sfrecciare su tutti i circuiti del mondiale, lasciando i giapponesi della Mclaren di stucco.

Trenta secondi e già il gioco girava sul mio 64; dopo la schermata iniziale con il logo Simulmondo, eccomi faccia a faccia con la bellissima presentazione; un tecnico con tanto di cuffia (che vagamente ricorda Cesare Fiorio) guarda il passaggio dei bolidi, tra cui spicca l'immagine di una Ferrari davanti a una Mclaren (vai Cavallino!).

Dopodiché il nostro viaggio in quello che viene definito uno degli sport più pericolosi in assoluto ha inizio.

Cominciamo con la scelta del pilota; sarà perché il mio amor patrio è più forte della ragione ma voglio a tutti costi un pilota Italiano, questo Marchi mi sembra buono, gran coraggio una buona tattica e una discreta strategia: è quello che fa per me.

Ora devo trovare un buon motore per la mia monoposto; accidenti e questi sarebbero i prezzi per un motore di formula 1? Ma voi siete pazzi io me lo costruisco! Vediamo un po', otto cilindri, 5 valvole 12000 mph di potenza, ecco il motore del futuro.

Ora non mi resta che scegliere il telaio fra i tipi disponibili; c'è ne sono parecchi ma meglio sceglierne uno con buona tenuta di strada per evitare danni maggiori.

Il colore della vettura per me deve essere necessariamente Rosso (Maranello forever), e credo che un ingegnere possa bastare se attorniato da una ventina di meccanici ben affiatati.

Ok siamo pronti per il Gran Premio del Brasile, la scelta delle gomme, l'assetto della vettura e via scendiamo in pista per il nostro giro più veloce. Dunque quella delle prove è l'unica componente arcade del gioco, ricorda vagamente Pit Stop II, e io ero fortissimo, ma qui le marce entrano con difficolta è difficile scalare, riuscire a tenere in pista la vettura; per fortuna non ci sono le pre-qualifiche!

Va bene prepariamoci alla corsa vera e propria; la mia posizione sulla griglia di partenza è al diciasettesimo posto (cioè ultimo), ma giuro che darò del filo da torcere agli altri piloti del "Circus".

Semaforo rosso... verde Via!!! Senna scatta in testa, come al solito la Pole-Position era sua, mentre Marchi cerca il recupero su Cheever il suo avversario più prossimo.

Dopo dieci giri ordino via radio al mio pilota di attaccare, e in breve tempo si porta in quindicesima posizione; sta

A.J.

Wow! Gran cosa questo F.1 Manager, avvincente e convincente, io ammetto di essere un accanito tifoso delle Formula Uno, ma sono convinto che il gioco possa piacere anche a chi non interessano né le macchine né li simulazioni di questo tipo. L'unico difetto che ho trovato è la parte arcade del giro di pista, ma in fondo rende il gioco ancor più originale. Credo che sarà difficile staccarmi dal 64 per alcune settimane, o perlomeno finché non arriverà la versione a 16-bit. Tra l'altro se con solo 8-bit la Simulmondo a fatto tutto questo, cosa riuscirà a fare raddoppiandoli? Sicuramente qualcosa di grande. Ok ragazzi continuate cosi!

64

andando bene nonostante abbia perso 39 secondi nei confronti di Senna, il che significa quasi 2 secondi a giro.
Siamo ormai al trentaseiesimo giro, e Marchi è risalito fino alla tredicesima posizione, grazie anche al ritiro di Palmer ed Herbert, tra poco dovrebbe entrare ai box, per un cambio veloce degli pneumatici.
Oh no! Ha fuso il motore, roba da pazzi, non ci resta che tornare a casa, ma ci rifaremo a Imola.
Come avrete capito il gioco della Simulmondo è una perfetta ricreazione del campionato di formula uno, certo che chi non è un appassionato di certi avvenimenti non sarà d'accordo con me nel dire che è molto avvincente e coinvolgente.
L'idea di base a me pare molto buona e il tutto è stato realizzato tenendo conto del tipo di emozioni che può dare assistere ad un Gran Premio.
Se posso sicuramente affermare che la grafica che ci introduce al gioco è di livello superiore, non posso dire altrettanto in alcune fasi del programma (la scena della premiazione è orribile), mentre per ciò che riguarda la giocabilità, il gioco non ha grossi difetti, certo è che gli amanti delle simulazioni manageriali troveranno frustrante il momento della qualifica, oltre alle difficolta che si incontrano nel condurre la monoposto, non c'è nemmeno l'opzione per poter far correre il pilota da solo durante le prove.
Un gioco niente male, che assicura agli amanti del genere ore e ore di assicurato divertimento, in più la possibilità di giocare in due, lo rende unico nel suo genere.

Certamente un gioco un po' particolare, piacevole, ma forse troppo rivolto verso un genere ben preciso di pubblico. D'altronde la casa di Bologna ha promesso altre simulazioni a livello manageriale e se continua su questi livelli riuscirà a crearsi una certa fama tra gli amanti dei giochi in cui la mente e il senso degli affari devono essere più pronti che non il dito sul pulsante del joystick. Tutto sommato un buon prodotto, ma se non vi interessa la Formula Uno dategli un occhiata prima.

PRESENTAZIONE 82%
Se la confezione non dà molta soddisfazione, in compenso le istruzioni sono complete, e le schermate iniziali molto belle.
GRAFICA 79%
Molto efficace durante la corsa e nel corso delle numerose opzioni a disposizione, la schermata della premazione poteva essere fatta molto meglio.
SONORO 67%
La musica che ci accompagna durante le scelte iniziali lascia il posto al rombo dei motori; era inevitabile.
APPETIBILITA' 89%
La possibilità di correre tutti i Gran Premi e interi campionati...
LONGEVITA' 92%
... vi terrà incollati al video per molte ore.
GLOBALE 82%
Tutto ciò che realmente avviene nell'ambiente del automobilismo viene qui fedelmente riprodotto, una realizzazione decisamente affascinante.

ZZAP! TEST

Captain Fizz

MEETS THE BLASTERTRONS

PSYCLAPSE, cassetta e disco

I soliti orrendi, raccapriccianti, viscidi alieni sono tornati per combinarne un'altra: nel loro delirio terroristico doppiamente out-of-this-world, perché al contempo alieno e pazzo, fuori dal mondo, hanno pensato bene di prendere soggiorno nella stazione spaziale Icarus per poi, in un bellissimo atto d'amore verso la melanina, lanciarsi a velocità-warp verso il sole. Ma arriva un cavaliere libero e selvaggio...

Il coraggiosissimo capitano Fizz viene spedito a bordo dell'Icarus con carichi di olio abbronzante e un ombrellone per godersi il benefico effetto dei raggi ultravioletti; e invece no, stavo scherzando: il succitato viene addirittura "CLONATO", cioè totalmente replicato materialmente e mentalmente perché le possibilità di successo della missione di salvataggio dell'Icarus siano due e non una. A parte il vantaggio di non doversi comprare uno specchio il capitano Fizz (quale dei due?)è sicuramente rinfrancato dalla collaborazione fianco-a-fianco, gemello o alter-ego che sia. E che razza di videogame sarà mai con due protagonisti che sono poi uno?Se stavate già pensando di dover creare effetti di rifrazione con specchi o sperimentare l'ubiquità, sappiate che Captain Fizz è un normalissimo Gauntlet con uno schermo diviso in due parti in ognuna delle quali agisce il rispettivo clone del capitano. Lo schema di gioco è classicissimo, con visione dall'alto nelle due rispettive inquadrature e scorrimento in otto direzioni che segue il verso di percorrenza del/i personaggio/i. Dell'intera mappa viene inquadrata soltanto la sezione di labirinto in cui si trova il giocatore. Il gioco propone tutta una serie di "features" che rientrano nei canoni del genere labirintico e in quelli del soggetto fantascientifico, vale a dire barriere di energia, codici a sequenze di colore, porte chiuse che vanno aperte, porte aperte che vanno chiuse, porte aperte che vanno aperte...ehm, devo aver perso il filo, eppoi valori dell'energia, della condizione fisica, dei danneggiamenti che salgono e scendono. Gli sprites del gioco sono i più piccoli che abbia visto in vita mia: quando ho caricato Captain Fizz pensavo che il video fosse stato attaccato dalle tarme e invece erano le sagome che animavano il gioco. Questa è stata una scelta dei programmatori che hanno pensato di lasciar perdere i fronzoli grafici per concentrare tutto sull'intensità di gioco, e usare la memoria del C-64 per proporre varietà e velocità. I Blastertrons, anche loro lillipuziani gruppi di pixels che si potrebbero contare su una mano, scattano a destra e a manca e siccome sono vostri nemici cercheranno di contrastarvi (piccolo omaggio a monsieur La Palisse)con la loro rapidità ma dovranno anche guardarsi dalle vostre raffiche di proiettili-laser.

Il primo problema di questo gioco è che insieme con la confezione non viene fornito l'attrezzatura adatta a giocarvi, cioè un telescopio. Il secondo, e ben più grave problema, è che il gioco è terribilmente cretino e noioso. C'è uno sparacchiare più stupido del solito e un senso di claustrofobia che vi attanaglia dall'inizio alla fine nel corso di ogni partita. Più che un gioco, sembra la semplificazione di un gioco, quelle che si mostrerebbero a delle civiltà ignote per far capire loro chi siamo, come viviamo con esempi semplici. Al limite poteva essere frenetico ma non è neppure quello: più che di frenesia shootemappara parlerei di problemi di ingorghi e traffico astrostradale che originano asfissia. Non mi soffermo poi sulla grafica perché appare chiaro sin dall'inizio quale strada avessero scelto i programmatori: il contenuto a discapito dello spettacolo visivo. Già, ma quale contenuto?

PRESENTAZIONE 45%
C'è subito una sensazione di squallido...

GRAFICA 21%
E'una chiara scelta dei programmatori.

SONORO 34%
Della serie:"Ronza che ti passa."

APPETIBILITA' 35%
Si inizia a giocare...

LONGEVITA' 22%
...e si finisce dopo una trentina di secondi.

GLOBALE 31%
Sconsigliato prima ai miopi, poi a tutti gli altri.

CONTINENTAL CIRCUS

64

VIRGIN, cassetta e disco

Se avete visitato le sale-gioco negli ultimi anni avrete probabilmente visto e giocato uno dei giochi automobilistici più caldi in circolazione: Continental Circus, della Taito.

La principale innovazione introdotta in questa macchina da bar è stata il 3D stereoscopico, con lo schermo da guardare attraverso un paio di speciali lenti a cristalli liquidi. Per la home-version non disporrete di simili aggeggi ma in ogni caso il gioco si presenta identico a quello da bar. Nella vostra superveloce macchina di Formula Uno dovete correre su vari tracciati, cercando di raggiungere i "check-point" entro il tempo limite.

Naturalmente, non siete l'unica macchina in pista: ci sono infatti anche le macchine governate dal computer e un'eventuale collisione con le suddette farà fumare il vostro motore. La segnaletica ai bordi della strada avrà lo stesso effetto in caso di urto e se non raggiungete in tempo i box la macchina prenderà fuoco ed esploderà.

Se la macchina sta fumando (nocivo per la sua salute, gh, gh, gh) e subisce un secondo urto diventerà ingovernabile e scoppierà in una ridda di globi di fuoco. Per miracolo questo non causerà la vostra morte ma, dovendo riacquistare accelerazione da fermo, frenerà il vostro slancio.

Le gare iniziano in Brasile e dovrete correre su otto tracciati di tutto il mondo, con gran finale in Giappone. Nelle piste più avanzate un ulteriore pericolo è costituito dalle tempeste di pioggia che renderanno la strada scivolosa. La qualificazione ai circuiti avanzati è legata al completamento del tracciato entro il tempo limite e al superamento delle macchine del computer, cosa che farà migliorare il vostro "rank", cioè la vostra posizione sulla griglia di partenza. Se non riuscirete nell'intento, perderete uno dei quattro crediti a disposizione.

E allora piede sull'acceleratore e mano al cambio per essere i primi a sfilare davanti all'agognata bandiera a scacchi!

PHIL

Era un gran divertimento in sala giochi specialmente con il 3D stereoscopico che accresceva l'eccitazione. Anche se ovviamente tutto questo manca nella versione casalinga, la velocità e l'azione additiva del coin-op sono state mantenute. Tecnicamente la conversione è abbastanza veloce ma mancano i fronzoli grafici: sono rimasto in particolar modo deluso dai deboli effetti del fumo e delle esplosioni. La guida in sé stessa non è poi così realistica — quando si svolta non c'è neanche bisogno di rallentare a meno che si stia affrontando una curva proprio stretta — su percorsi tortuosi come Monaco si può addirittura usare l'erba come scorciatoia! In realtà sono il ritmo e la semplicità dell'azione che acchiappano e fanno continuare a giocare. Sfortunatamente ho trovato un po' troppo semplice completare i primi circuiti e le cose non si fanno poi così difficili neppure nei livelli successivi.

Convertire un altro gioco automobilistico la cui unica peculiarità al bar era il treddì sarebbe potuta sembrare un'idea stupida. Ma se il gioco non è affatto originale, è comunque programmato abbastanza bene da essere sia attraente sia divertente da giocare. La parte "extended" del gioco funziona bene, fornendo un piacevole diversivo ai tracciati piuttosto lunghi che hanno poche variazioni. Il gioco è molto veloce e sicuramente vale il suo prezzo: tutto sommato una conversione competente che assicurerà ore di divertimento.

PRESENTAZIONE 81%
Niente multicaricamento. Belli i diagrammi dei circuiti che mostrano i miglioramenti dopo ogni corsa.

GRAFICA 74%
Belli gli sprites delle macchine, bella la grafica ai bordi della strada con le colline.

SONORO 76%
Carino il ronzio del motore, buoni i motivetti della fase "extend" e di fine-livello.

APPETIBILITA' 81%
Giocabile all'istante...

LONGEVITA' 70%
... ma manca di varietà.

GLOBALE 74%
Una conversione estremamente giocabile..

OMNI-PLAY Basketball

SPORTTIME/MINDSCAPE, disco

La pallacanestro è probabilmente uno degli sport più diffusi e seguiti, contando milioni di praticanti in tutte le parti del mondo. Quello che ha consentito un così grande sviluppo di questo gioco di squadra è la relativa semplicità di applicazione, oltre che la sua immediatezza.

Sarà forse per questo che il Basket, come attestano numerosi graffiti, trova le sue origini addirittura nell'alta età paleolitica, pare che i nostri antenati lo giocassero con le uova di pterodattilo che lanciavano dentro apposite otri di pelle, ai vincitori andava una bella frittatona, gli sconfitti... Come diceva Darwin: "Che la natura faccia il suo corso!".

Al giorno d'oggi invece la pallacanestro ha assunto valori mistici, se non addirittura religiosi. In questa ottica vanno visti i frequenti lanci propiziatori di monetine sul campo da parte del pubblico, o le dita medie delle mani alzate in cielo dai giocatori in segno di vittoria; insomma, dopo millenni di evoluzione, quello che sicuramente non si può negare è il progresso...

Tralasciando comunque questi rituali di vita quotidiana torniamo al programma, che, se non altro, è almeno più innocuo.

E' sufficiente dare un'occhiata al manuale per accorgersi immediatamente di come non siamo di fronte alla solita simulazione "indossa le scarpe e vai", infatti con la sigla OMNY-PLAY si vuole (E si vorrà) definire tutta una serie di prodotti in cui la parte dinamica non è che l'ultimo stadio di un lavoro d'equipe che vi vedrà impegnati nei panni del presidente della squadra, del preparatore atletico, dell'uomo di mercato, dell'allenatore e quindi dei giocatori.

Il primo menù presenta già una bella sorpresa: "Ma quante belle opzioni che ci sono, interessante...", già peccato però che non siano disponibili. Lo saranno(?) in futuro, e non credo gratuitamente...

Con un po' di sconforto ci si accontenta allora di quello che passa il convento accedendo alla lega personale della Sportime, il menù consente di consultare tutti i risultati precedenti oltre che il bilancio e la classifica. A queste va aggiunta la possibilità di migliorare la propria formazione o mandandola in ritiro per un allenamento intensivo o acquistando delle nuove leve dalle categorie inferiori, tutto questo per

"Mi basta leggere o sentire il nome Sportime per provare dei brividi. Vengo inevitabilmente assalito dall'immagine indelebile di tutta una serie di realizzazioni il cui denominatore comune è la grafica grezza, la giocabilità non eccessiva e un complesso sistema di opzioni. Celato sotto la sigla OMNY-PLAY c'è il solito programma che avete già visto cento volte. Se vi è piaciuto il calcio o l'hockey o tutte le altre discipline non ne rimarrete delusi. Se la sola idea, come accade a me, vi ghiaccia il sangue nelle vene lasciate veramente perdere".

"La cosa che più mi ha infastidito del programma è il fatto di non essere altro che la base su cui installare tutti prossimi dischi aggiuntivi, fra cui ci sarà anche l'interessante possibilità di modificare la prospettiva. A parte questo, il programma non mi è dispiaciuto più di tanto. Come simulazione non è stupefacente, ma la componenente manageriale aggiunge un bel po' di profondità, come anche le interviste pre-partita."

quanto ve lo permette la vostra situazione patrimoniale.
Ad ogni modo avviciniamoci al campo di gioco, prima però dovete decidere se prendervi anche l'onere di fare l'allenatore, l'incarico è molto delicato, ma può dare le sue soddisfazioni. Mentre siete negli spogliatoi per prepararvi all'incontro il programma prevede anche un diversivo che consiste nell'assistere ad alcune interviste dei telecronisti della Sportime, ad ogni modo se scalpitate dalla voglia di entrare in azione potete interromperli premendo un tasto (Non preoccupatevi che non si offendono, ci sono abituati).
Tocca quindi all'allenatore scegliere gli schemi più adatti e confermare la formazione, o inserire delle riserve, da mandare in campo.
Il pubblico è tutto in piedi per salutare il vostro ingresso, mi raccomando dateci dentro!

PRESENTAZIONE 79%
Confezione adeguata e manuale minuzioso, peccato per la presa in giro nel menù iniziale.
GRAFICA 75%
Scarsina per quanto riguarda la partita effettiva, più convincenti i telecronisti.
SONORO 70%
Indubbiamente ripetitivo, d'altronde come non lo potrebbe essere una palla che rimbalza?.
APPETIBILITA' 82%
Chiunque vorrebbe vedere la propria squadra vincere il campionato.
LONGEVITA' 80%
Qui il discorso è veramente soggettivo. Potreste venire completamente catturati dalla febbre del risultato così come disgustati dal tipo di gioco.
GLOBALE 79%
Una realizzazione decente per un prodotto che non interesserà a tutti.

UBI SOFT **cassetta o disco**

Immaginatevi due grosi ragazzoni che si rincorrono su di una arena ghiacciata, sbattendosi uno dentro l'altro nel tentativo di schiaffare un oggetto nella rete dell'avversario e avrete Skateball — una versione futuristica e molto più violenta dell'hockey su ghiaccio.
Si gioca contro un avversario umano o uno controllato dal computer, scegliendo tre giocatori per la propria squadra (ognuno con le sue caratteristiche). Eccetto il portiere, solo un giocatore per volta prende parte alla gara. Gli altri servono per quando questo viene "sbattuto fuori" cadendo in un buco o infilzandosi contro un globo aculeato o incappando in una delle altre innumerevoli trappole mortali.
Il percorso ghiacciato scorre orizzontalmente, e un radar lo mostra nella sua completezza insieme alle posizioni relative dei giocatori. Quando una squadra ha segnato cinque goal, si passa al successivo dei sempre più pericolosi 99 livelli. Perdete tutti e tre gli uomini e il gioco è finito, con cinque reti extra assegnate come bonus al vostro avversario.

Mi ricordo di quando ho giocato questa roba su Spectrum (Aaaaaaagh!), secoli fa, e quindi mi sono sorpreso abbastanza nel vedere che la versione per 64 ha impiegato tanto tempo per uscire. Sfortunatamente non è che sia valsa molto la pena di stare ad aspettarla. Anche se è stata mantenuta la semplice giocabilità della versione Spectrum, è rovinata dalla semplicità eccessiva della grafica; sprites orrendamente animati, fondali insulsi e un radar decisamente troppo piccolo.

L'azione semplice di Skateball, limitata a una corsa a perdifiato verso la porta, inizialmente è affascinante, ma alla lunga troppo noiosa. Le partite a due sono parecchio più divertenti, ma tendono a terminare troppo presto a causa della rapida perdita delle vite a disposizione. Nelle partite in solitaria, invece, c'è più incentivo a progredire per vedere come sono i livelli successivi, che sono pieni zeppi di trappole complicate.

PRESENTAZIONE 56%
Menu ridicoli, anche se con sufficienti opzioni.
GRAFICA 30%
Sprites incasinati, fondali loffi.
SONORO 38%
Musicheta semplice o effetti scarsi.
APPETIBILITA' 48%
La struttura semplice ha un qualche fascino...
LONGEVITA' 36%
...ma diventa subito ripetitiva.
GLOBALE 45%
Mal presentato e di gran lunga troppo semplice.

ZZAP! TEST

64

RAINBOW WARRIOR

MICROSTYLE, disco

"Un'azione ottimista è meglio di un pensiero pessimista": questo è il credo dei soldati verdi di Greenpeace, una delle più attive associazioni ecologiche dei nostri tempi.
La gamma di missioni di salvataggio di cui si occupa è attualmente molto vasta e va dalla protezione di balene, foche e canguri alla lotta contro l'inquinamento da radiazioni e altre sostanze nocive.
In questa raccolta sono incluse sei tipiche missioni da difensori della natura più una settima raggiungibile solo dopo aver vinto tutte le precedenti e significante un'ipotetica vittoria contro il mondo malvagio e inquinatore.
Le opzioni sono solo due: provare una missione a scopo di pratica o giocare a tutta la sequela in un ordine a scelta, con il lieto fine sempre per ultimo. Ma vediamo in dettaglio le varie missioni.

BLOCCO DI TUBAZIONI DI ACQUA RADIOATTIVA

Il soldato verde in questione ha appena individuato una piattaforma nucleare tra le acque e ora deve cercare le tubazioni di scarico e bloccarle per sempre. I tubi sono nascosti tra le rocce marine e la ricerca è solo una piccola parte dell'impresa, visto che l'acqua è piena di creature marine radioattive e quindi poco simpatiche. Molto stranamente voi controllate un delfino che a sua volta guida il sommozzatore negli abissi tra calamari e meduse cercando di evitargli brutali contatti. Una volta trovata una delle quattro tubazioni non avete che da prendere il vostro gigantesco tappo di sughero (beh, forse avrete qualcos'altro) e bloccarla ben bene.

CATTURA DELLE NAVI CON MATERIALI RADIOATTIVI

Stavolta siete a bordo di un gommone e dovete abbordare una nave che sta scaricando in mare bidoni pieni di materiale radioattivo senza riguardo per la vita marina. La nave ha tre torrette ad argano per sollevare i vari bidoni, più ovviamente un equipaggio deciso a buttarvi nelle acque che tanto proteggete. E così mentre voi cer-

cate di raggiungere e smantellare le gru, loro, gli inquinatori, vi buttano addosso di tutto, compresi i bidoni radioattivi e, come se non bastasse vi spazzano via con getti potentissimi di acqua sparati da idranti che in teoria servirebbero a pulire il ponte (ah!, la fantasia umana!).

CAMPAGNA DI SALVATAGGIO BALENE

Sempre più incredibile: stavolta controllate un'orca che deve sparare getti d'acqua a dei tasselli invisibili per fare apparire un bel cartello con scritto: "salviamo le balene". I nemici, molto numerosi, cercano continuamente di arpionarvi e cancellano i tasselli faticosamente colorati se li colpite per sbaglio. Per fortuna se beccate un gommone di Greenpeace che passa ogni tanto ottenete l'effetto opposto, e cioè fate apparire altri tasselli nella sua scia. Il gioco è strutturalmente un clone di Breakout, anche se abbastanza alla lontana, e richiede un notevole fondoschiena per non parlare di tanta pazienza.

FERMIAMO LE PIOGGE ACIDE!

Piccolo ritorno nel plausibile con l'ecologo che deve salire sulle quattro ciminiere di una fabbrica e comporre la scritta "stop acid rain" prendendo a una a una le lettere dal gommone ed evitando i soliti nemici sottoforma di nuvole acide, camion e operai. Le ciminiere sono corredate di scala a pioli, ma il nostro amico verde dovrà in più di un'occasione improvvisarsi acrobata e spostarsi da una all'altra, stavolta senza scale o reti di protezione!

DIFESA DELLO STRATO DI OZONO

L'inquinamento atmosferico sta gradualmente distruggendo lo strato di ozono presente nell'atmosfera terrestre che è l'unico baluardo alle radiazioni ultraviolette provenienti dal sole. In questo caso siamo al polo e dobbiamo distruggere tutte le bombolette spray che attaccano il cielo prima che le radiazioni contaminino gli animali e li rendano ostili. Fin qui poco o niente da eccepire ma non abbiamo ancora detto la cosa più importante: la lotta è a palle di neve (in fondo siamo tutti bambini, vero?).

CAMPAGNA PRO FOCHE

Ed ecco la missione a mio parere più carina e divertente: si tratta di vagare per lastroni di ghiaccio fissi o semoventi e cospargere le fochine di tintura verde in modo da rendere le loro pelli senza valore per gli avidi cacciatori; tutto sommato meglio una foca sporca che una morta. I pericoli sono costituiti soprattutto dai già citati lastroni, ma non si possono dimenticare i sottomarini nucleari che sparano proiettili alla cieca e le zone di ghiaccio sottile dove ogni indugio è un bagno gelido e mortale.

IL "GUERRIERO DELL'ARCOBALENO"

La fase finale somiglia a quella delle balene, poiché bisogna colorare un poster raffigurante un mondo finalmente verde cercando di non colpire i soliti oggetti ostili che vogliono gettare ai rovi parte del vostro lavoro.

Accidenti, ma cosa mi tocca sopportare! Che la Microprose, produttrice di classici come Stealth fighter e Pirates, si metta a fare un gioco multimissione che potrebbe anche chiamarsi Epyx's ecologic games può anche andare; ma se si mette anche a farlo tanto infantile e fine a sé stesso allora comincio a scocciarmi. Lungi da me l'idea di criticare le imprese dei vari membri di Greenpeace, solo che trasportarle in un videogioco ha dato ben pochi risultati degni di nota e quello che rimane è, alla fin fine, una compilation di giochini abbastanza originali ed educativi ma piuttosto semplici. I miei ossequi per questo tentativo di sensibilizzazione delle masse, ma ci vuol altro per fare un bel gioco. E pensare che sulla confezione è scritto: "gioco per adulti"; non lo è in nessuno dei due sensi.

PRESENTAZIONE 71%
Un voluminoso manuale che si dilunga molto sulle opere dei "verdi" e molto meno sul programma.

GRAFICA 73%
Mediamente sopra la media (scusate il gioco di parole).

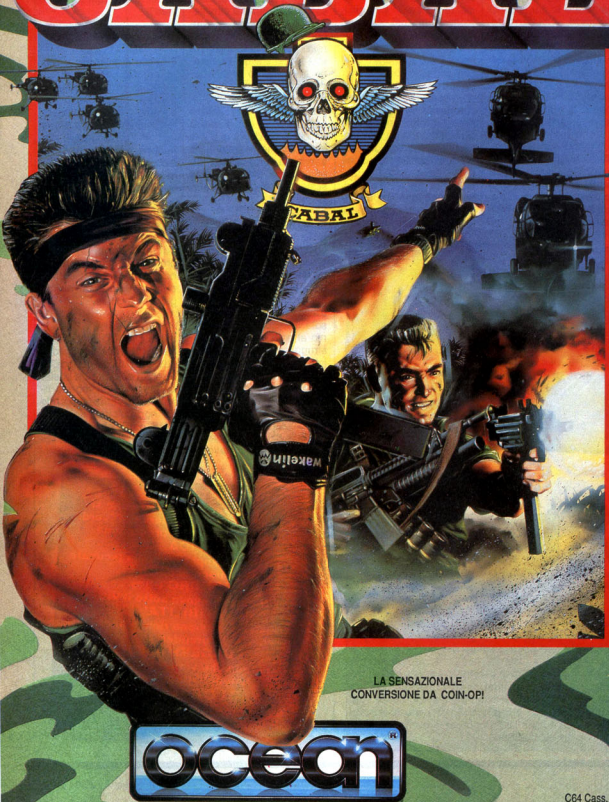
SONORO 68%
Niente di nuovo sotto il VIC.

APPETIBILITA' 72%
Qualche missione riesce anche a 'prendere'.

LONGEVITA' 60%
Non credo che vi imbriglierà molto a lungo, tanto è infantile.

GLOBALE 64%
Le intenzioni erano buone... (ecco, solo quelle!).

CABAL

CABAL

LA SENSAZIONALE
CONVERSIONE DA COIN-OP!

LEADER

C64 Cass. L. 15.000
C64 Disk L. 18.000 - AMSTRAD Cass. L. 15.000
ATARI ST L. 39.000 - AMIGA L. 39.000 - SPECTRUM L. 15.000

ZZAP! UPDATE

APB™

TENGEN/DOMARK, cassetta

Avete mai sognato di diventare un poliziotto? Beh, e io che ci posso fare? OK, OK, l'abbiate desiderato o no APB, conversione di un oscuro coin-op molto raro in Italia, vi mette nei panni dell'agente Bob impegnato a combattere il crimine e il severo regolamento.

Lo scopo del gioco è quello di catturare tanti malviventi e trasgressori vari quanti quelli che il vostro capo vi assegna ogni volta. Ad esempio, il primo giorno il vostro difficilissimo compito sarà quello di arrestare due sfuggenti e agili coni di gomma in mezzo alla strada che faranno di tutto (cioè niente) per sfuggire alla loro sorte.

Tutto ciò che dovete fare per catturare un trasgressore qualsiasi è puntare il vostro cursore/volante sul soggetto da imprigionare e azionare la sirena con il bottone di fuoco. Alcuni malviventi sono più restii degli altri e dovrete premere il bottone più di una volta. Nei giorni più avanzati vi ritroverete ad affrontare un mucchio di gente come autostoppisti, ubriachi, camioncini sospetti e cattivoni vari.

Ogni tanto però prima che possiate uscire dalla stazione e scorrazzare, il vostro capo vi consegnerà un foglio su cui ci sono i dati di un pericoloso malvivente in circolazione. Se riuscirete a catturarlo oltre a riempire la vostra quota di trasgressori giornalieri potrete avere un sostanzioso bonus monetario non prima però di aver fatto dovutamente "cantare" il prigioniero con una robusta smanettata.

Am

Quando si hanno abbastanza soldi, ci si può recare allo "Speed Shop" dove si possono acquistare cose utili del tipo freni migliori, accelerazione turbo e una pistola con cui fermare energicamente i malviventi in genere.

Attenzione, se sparate a qualche innocente, gli andate addosso o fate un incidente in generale vi verrà assegnato un punto di demerito. Dieci punti di demerito e verrete immediatamente silurati.

Andando in giro per la vasta città noterete anche cose tipo sacchi e ciambelle: raccoglieteli e avrete rispettivamente soldi e tempo.

Odio vedere una conversione da coin-op quando non conosco il coin-op stesso! Beh, conversione o no APB è realizzato tecnicamente bene fatta eccezione per lo stupidissimo multiload. La grafica è veloce e curata e lo scroll non ha sobbalzi mentre il sonoro non è poi il massimo della vita.

Il problema è che il gioco secondo me non è neanche poi 'sto gran che: l'azione è decisamente monotona e spesso ci si perde andando in giro per cercare questo o quel criminale. Come se non bastasse è troppo difficile ed è una vera impresa non spatasciarsi ogni due per tre contro un auto/albero/muro (cancellare le voci che non interessano). Non fraintendetemi, la versione Amstrad non ha nulla a che invidiare alla versione C64, solo io odio il gioco. Dopotutto, de gustibus non est eccetera, vero?

PRESENTAZIONE 57%
Pessimo multiload e istruzioni scarse.

GRAFICA 88%
Colorata e ben definita, in generale molto bella. Scroll fluido.

SONORO 67%
Una povera musichetta di Whittaker (non è Maria, Stefano, lasciami in pace!)

APPETIBILITA' 64%
Un'idea simpatica fa sempre bene...

LONGEVITA' 58%
...ma il multiload uccide.

GLOBALE 64%
Una buona realizzazione per un concept abbastanza noioso il tutto condito da un multiload infernale, al quale però gli Amstradiani dovrebbero essere abituati.

US GOLD/TIERTEX, cassetta

Dopo il non proprio recente fiasco di *Indiana Jones and the Temple of Doom*, la Tiertex riprova sempre con il caro vecchio Indy, questa volta alla sua terza (sembra purtroppo anche l'ultima) apparizione cinematografica. Indiana Jones and the Last Crusade segue quasi pari-passo la trama dell'omonimo film pur non inserendo la quasi-vitale figura del padre presente nella pellicola, e comincia con il giovin Indy (anche se nelle versioni otto-bit lo sprite è lo stesso Indy adulto) impegnato a cercare la Croce di Coronado in un dedalo di caverne. Purtroppo per lui, nelle caverne vi sono anche dei dannatissimi avventurieri che non esiteranno a far fuori il nostro eroe a colpi di pistola e coltello. In questo quadro Indy ha anche la possibilità di raccogliere una frusta per sistemare i più insistenti (grande scemata: ogni frusta raccolta equivale a cinque colpi. Come se adesso le fruste andassero

AMSTRAD CPC

Il sonoro leggermente stridente è stata la prima cosa che ho notato. Avevo lasciato infatti il volume al massimo per sentire se il nastro era vuoto o no e..., beh, meglio che non continui. Passiamo ora al gioco vero e proprio: sembrava quasi che i programmatori avessero smesso di convertire il codice dallo Spectrum, a giudicare da titoli come APB, Gemini Wings, Licence to Kill e così via, ma con Indiana Jones sono tornati sulla cattiva strada. Nonostante ciò si rivela lo stesso un buon gioco, con uno sprite principale (se sprite si può chiamare) ben animato e definito. Purtroppo per una questione di sincronizzazione sonoro-animazione sembra che il nostro eroe abbia una gamba di legno, cosa che all'inizio distrae un poco. Nel complesso comunque, buona realizzazione per un gioco così così.

SPECTRUM

Vale praticamente lo stesso discorso fatto per l'Amstrad tranne ovviamente quel pezzo della conversione diretta. Era un po' di tempo che non vedevo un gioco così fluido sullo Spectrum fatta eccezione per Vigilante. L'animazione è convincente e lo scroll ha solo un paio di scossoni ogni tanto. Il povero altoparlantino dello Spectrum è stato spremuto a dovere e presenta una degna versione del tema conduttore del film nonché degli effetti sonori passabili. In definitiva, un buon prodotto ispirato a un bellissimo film.

AMSTRAD/SPECTRUM

PRESENTAZIONE 79%
Confezione ricca, multiload discreto e il solito mucchietto di opzioni in ambo le versioni.

GRAFICA 68/78%
Su spectrum necessariamente monocromatica ma ben definita. Su Amstrad altrettanto ma si poteva fare molto di più.

SONORO 60%
Nel complesso discreto.

APPETIBILITA' 75%
Indy è sempre Indy...

LONGEVITA' 71%
Buona giocabilità, ma il multiload potrebbe scoraggiare.

GLOBALE 69/72%
Non eccessivamente bello ma può andare bene. Provatelo.

a carica!) e di raccogliere una torcia per migliorare l'illuminazione della caverna.
Superata questa non troppo difficile sezione Indy si ritroverà così sul tetto di un treno in corsa occupato ad evitare i soliti malintenzionati e alcuni animali (il treno infatti è quello di un circo). Più tardi (come età e come quadro) troveremo indiana in una serie di sotterranei a Venezia alla ricerca di un mitico scudo che gli permetterà di ritrovare il Sacro Gral. In questi sotterranei Indy dovrà stare attento a inezie quali super-toponi mutanti, pozze d'acqua e degli strani lampi (io invece in Indy — The Graphic Adventure — devo affrontare sempre nello stesso luogo problemi fatti di grate che non si vogliono aprire, lastre scivolose, ganci di pirati e un Indiana Jones particolarmente dotato per l'umorismo, dannazione!). Successive sezioni vedono il nostro eroe alle prese con nazisti incavolati, Zeppelin, trappole e altre diavolerie.
La versione C64 è stata recensita sul numero scorso dal sottoscritto e si è dimostrata una simil-fetecchia confermando la triste fama che la Tiertex si porta dietro, ora però semicancellata da Strider. Le due versioni Spectrum e Amstrad sembrano essere decisamente meglio, ma per ulteriori chiarimenti leggetevi i commenti.

LICENCE TO KILL

DOMARK, cassetta

Anche l'Amstrad finalmente può godere di questa conversione che riprende lo spirito dell'ultima fatica di James Bond, l'agente 007.
Timothy Dalton, non per tutti all'altezza del ruolo (si rimpiange sempre l'eccezionale Sean Connery) veste i panni di un Rambo agente segreto che, per vendetta, decide di agire tutto solo soletto contro un certo Sanchez, personaggio scaltro quanto potentissimo detentore del monopolio internazionale del commercio di droga.
Il film, per quanto curato dal punto di vista tecnico, l'ho trovato piuttosto violento e poco James Bondiano, ma devo ammettere che ho rivisto nel film tutte le parti del videogioco. Ma andiamo con ordine.
All'inizio dovete correre all'inseguimento di Sanchez a bordo del vostro elicottero. Poi vi ritroverete a piedi muniti di pistola per uccidere gli scagnozzi del "droghiere".
Arrivati a concludere anche questa scena, verrete calati dall'elicottero per mezzo di una fune e il vostro scopo è quello di arrivare sull'aereo di Sanchez per bloccarlo e mettere fine al suo contrabbando.
E invece niente, Bond questa volta è in acqua e deve difendersi da cattivissimi sommozzatori che tentano di fargli la pelle. Ma ecco che nel bel mezzo della nuotatina arriva l'idrovolante di Sanchez. Bond sembra perduto... no! Un momento... Una fiocinata nel punto giusto trasforma l'arpione e il fucile in un trapezio per fare sci nautico! Bel colpo, James.
E siamo alla fase finale. Scoperta e distrutta la fabbrica di droga, Bond deve impedire ai camion di Sanchez di varcare il confine con la "merce". Un inseguimento a fitao sospeso che porterà finalmente alla conclusione del gioco.
Insomma una serie di sottogiochi piuttosto complessi da gestire e finire.
Come per le altre versioni, anche questa richiede parecchie partite prima di finire solo la prima sezione, e ai non appassionati questo potrebbe stancare.
Lo scrolling è piuttosto fluido e i colori sono ben scelti, optando su una dominante di giallo.
Le collisioni sono a volte un po' inaspettate, soprattutto quando si finisce contro una casa, ma in generale il gioco è ben realizzato.
La difficoltà potrebbe demoralizzarvi, ma il multievento potrà riuscire a coinvolgervi, soprattutto se avete visto il film.
Se cercate un gioco vario anche se non eccezionale, Licence To kill potrebbe essere quello che fa per voi. Buon inseguimento!

In effetti il gioco riprende tutte le sequenze più interessanti del film, ma l'ho trovato troppo difficile, purtroppo. Se però vi fate prendere dalla storia allora potrete appassionarvi e perseverare nel risolvere i vari sottogiochi. Io consiglio di guardarlo perché in verità potrebbe anche piacere, malgrado la sua non eccezionalità.

PRESENTAZIONE 60%
Scatoletta di plastica con la cassetta, niente posterino (come invece si trovava nella versione 64), istruzioni anche in italiano ma è meglio evitare di leggerle!

GRAFICA 68%
Sprite colorati, buona fluidità e qualche volta collisioni inaspettate, ma in definitiva buona.

SONORO 65%
La musichetta d'intervallo fra una scena e l'alra o dopo la perdita di una delle tre vite ed effetti sonori adeguati.

APPETIBILITA' 75%
Se avete visto il film sarete appassionati dal gioco e le sezioni sono piuttosto varie per cui vi potranno subito coinvolgere...

LONGEVITA' 65%
... ma bisogna dire che non è troppo facile risolverle e questo potrebbe demoralizzare i meno esperti.

GLOBALE 68%
Se superate il primo impatto e siete coinvolti dalla trama, Licence To Kill non vi deluderà. Comunque guardatelo prima di prendere una decisione.

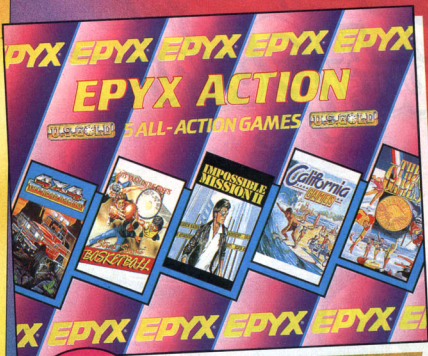
ZZAP!
8 BIT

PRESENTANDO EPYX®

5 GIOCHI ALL'INSEGNA DELL'AZIONE • 1 COMPILATION ALL'INSEGNA DELL'AZIONE

EPYX ACTION

- **IMPOSSIBLE MISSION II™**
- **CALIFORNIA GAMES™**
- **STREET SPORTS BASKETBALL™**
- **4 X 4 OFF ROAD RACING™**
- **THE GAMES WINTER EDITION™**

UNA COMBINAZIONE DI AZIONE DA BRIVIDO E ATLETICA MOZZAFIATO CHE VI COSTRINGERA' A CHIEDERVI.......
"E' REALTA' O E' EPYX?"!!

DATA D'USCITA: OTTOBRE 1989

Disponibile per: **C64 C/D, AMSTRAD, SPECTRUM**

EPYX®

THE GAMES – SUMMER EDITION™

THE GAMES SUMMER EDITION™

RIVIVI IL BATTICUORE PROVATO DALLA SQUADRA OLIMPICA STATUNITENSE DURANTE LE OTTO PROVE CONTENUTE IN QUESTO FANTASTICO GIOCO:
SPRINGBOARD DIVING (Tuffo dal trampolino), HAMMER THROW (Lancio del martello), HURDLES (A ostacoli), ARCHERY (Arco), RINGS (Anelli), POLE VAULT (Salto con l'asta), VELODROME SPRINT CYCLING (Volata sul velodromo), UNEVEN PARALLEL BARS (Parallele asimmetriche)
" Veramente fantastico" - CRASH

Disponibile per tutti i formati

PRESENTANDO S.S.I.™

C'é un mondo pieno di opportunità con S.S.I. I drammi del passato, i misteri del futuro, riuniti insieme per creare una collezione senza precedenti di quei giochi di ruolo e di quelle simulazioni d'azione, che offrono una nuova dimensione al divertimento da home computer.

TYPHOON OF STEEL™
LA PIU' RECENTE SIMULAZIONE DI COMBATTIMENTO FRA ARMATE NEMICHE NEI TERRITORI ASIATICI, AFRICANI, BAGNATI DAL PACIFICO, TESTIMONI DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE. QUESTO GIOCO ALTAMENTE DETTAGLIATO TI PERMETTE DI RIVIVERE BATTAGLIE INDIVIDUALI O DI INTRAPRENDERE UN'INTERA CAMPAGNA. LA CARATTERISTICA DI POTER COSTRUIRE LE SCENE A TUO PIACIMENTO TI PERMETTE DI RICREARE COMBATTIMENTI COINVOLGENDO AMERICANI, GIAPPONESI, TEDESCHI O FORZE BRITANNICHE.
Disponibile per: C64 DISK

BATTLES OF NAPOLEON™
UN GIOCO DI GUERRA SUPERBO CON LA POSSIBILITÀ DI COSTRUIRE SCENE A PROPRIO PIACIMENTO. CREA PERSONALMENTE LE TUE MAPPE CON 5 OPZIONI DI TERRENO O LASCIA LA SCELTA AL COMPUTER. ORGANIZZA GLI ESERCITI A SECONDA DELLE TUE ESIGENZE, O, SE PREFERISCI BUTTARTI SUBITO NELL'AZIONE, SCEGLI FRA GLI NUMEROSI SCENARI PRE-PROGRAMMATI INCLUSO WATERLOO, QUATRE BAS, AUERSTAEDT E BORODINO.
Disponibile per: C64 DISCO, PC & COMPATIBILI

STELLAR CRUSADE™
DUE FANATICI GRUPPI SI IMBARCANO PER UNA GARA DISPERATA AL FINE DI PRENDERE IL COMANDO DI UNA COSTELLAZIONE STELLARE CHE, PUR ESSENDO PICCOLA, E' DI VITALE IMPORTANZA. E' UN GIOCO STRATEGICO DI ESPLORAZIONE, POTERE ECONOMICO E CONQUISTA MILITARE SU SCALA INTERSTELLARE.
Disponibile per: PC & COMPATIBILI
Presto: ATARI ST & AMIGA

SWORD OF ARAGON™
COME EREDE DELL'ULTIMO DUCA DI ALADDA, E' TUO DOVERE REALIZZARE IL DESIDERIO DI TUO PADRE: ESTENDERE IL DOMINIO DI ALADDA E UNIRE L'IMPERO D'ARAGONIA SOTTO IL TUO POTERE.
Disponibile per: PC & COMPATIBILI
PRESTO C64 DISCO & AMIGA

COMING SOON!

SSI

PRESENTANDO AD&D®

Prodotti per computer

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, è leader indiscusso del divertimento da computer dei giochi di ruolo fantastici. L'alta qualità grafica, unita a trame intriganti, personalità complesse e mostri fra i più strani sta entusiasmando un numero sempre maggiore di appassionati. Con l'uscita di ogni nuovo titolo, sempre più giocatori stanno scoprendo il leggendario mondo di **DRAGONLANCE** e **FORGOTTEN REALMS** e le vendite continuano ad aumentare ad una velocità stellare.

DRAGONS OF FLAME
TAKHISIS, REGINA DELLE TENEBRE, E LE SUE ORDE DI DRACONIANI HANNO CONQUISTATO GRAN PARTE DELLA TERRA NATALE DI KRYNN. PERFINO LE ARMATE DI QUALINOST, VALOROSE NELLA LORO RESISTENZA A QUESTO POTERE MALIGNO, LOTTANO ORMAI ALL'ESTREMO DELLE FORZE. "HEROES OF THE LANCE" INTERVENITE! ....O KRYNN SARA' DISTRUTTA PER SEMPRE DAL MALE.
Disponibile per tutti i formati

HILLSFAR
Disponibile per: C64 DISCO, ATARI ST AMIGA, PC & COMPATIBILI

POOL OF RADIANCE
Disponibile per: C64 DISCO
PC & COMPATIBILI
Presto: ATARI ST &AMIGA

AVAILABLE SOON
CHAMPIONS OF KRYNN
WAR OF THE LANCE

OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons COMPUTER PRODUCT

PRESENTANDO COMPILATIONS

WINNERS
"INDIANA JONES & THE TEMPLE OF DOOM™", "IMPOSSIBLE MISSION II™", "BLASTEROIDS", "L.E.D. STORM™", "THUNDERBLADE™". Disponibile per: C64 C/D, AMSTRAD, SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST (escluso THE TEMPLE OF DOOM)

GRAZIE ALL'ELEVATO NUMERO DI GIOCHI BRILLANTI DA SELEZIONARE, NON E' STRANO CHE LE NOSTRE COMPILATIONS SIANO IMBATTIBILI! ORA PRESENTIAMO UNA **COMPILATION PER BATTERE TUTTE LE ALTRE.** COMPRENDE 5 GIOCHI, TUTTI MEGA SUCCESSI NEL LORO GENERE, ED E' PER QUESTO MOTIVO CHE CAPIRAI PERCHE' L'ABBIAMO CHIAMATA **"VINCITORI"**

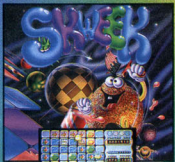
COIN-OP HITS
"OUTRUN", ROAD BLASTERS", "SPY HUNTER", "THUNDERBLADE" e "BIONIC COMMANDO" - Disponibile per: C64 C/D, AMSTRAD, SPECTRUM

C&V.G., UNA DELLE PIU' FAMOSE RIVISTE IN INGHILTERRA, E LA **U.S. GOLD** SONO ORGOGLIOSE DI PRESENTARE UNA COMPILATION DI 5 MEGA **SUCCESSI ARCADE!**

GIANTS SU AMIGA
"OUTRUN", "GAUNTLET", "STREETFIGHTER", "1943" (non ancora uscito precedentemente)

GIANTS SU AMIGA - QUATTRO DEI MIGLIORI GIOCHI D'AZIONE A DISPOSIZIONE PER QUESTO FORMATO - ED I PIU' RECENTI DELLA SERIE **GIANTS** CHE HA SEMPRE RISCOSSO GRANDE SUCCESSO. UN ACQUISTO OBBLIGATORIO DI INESTIMABILE VALORE IN UNA SINGOLA CONFEZIONE!

PRESENTANDO LORICIEL®

PINBALL MAGIC™
Disponibile per:
AMSTRAD, ATARI ST
AMIGA, PC & COMPATIBILI

SKWEEK™
Disponibile per:
AMSTRAD, ATARI ST
AMIGA, PC & COMPATIBILI

TRACK ATTACK™
Disponibile per:
AMSTRAD, ATARI ST
AMIGA, PC & COMPATIBILI

MORE TO IT THAN MEETS THE CAT'S EYE!

PRESENTANDO CAPCOM™

La **Capcom** si è affermata come eroe indiscussa nel mercato delle conversioni Arcade producendo sempre prodotti di altissima qualità. Grazie all'azione furiosa e giocabilità mozzafiato che caratterizzano i suoi giochi, la Capcom soddisfa perfino i più esigenti affezionati di titoli arcade!!
A seguito del fantastico successo ottenuto con **"FORGOTTEN WORLDS", "STRIDER"** E **"GHOULS 'N GHOSTS"** sono destinati ad emulare i superbi risultati del loro predecessore!!

No.1 CHART SMASH

FORGOTTEN WORLDS™

DUE EROI DETERMINATI - UNA SITUAZIONE SCOTTANTE - 8 AVVERSARI MEGALITICI..... TUTTO CONTRIBUISCE A CREARE UNA FEROCE SITUAZIONE DI LOTTA.
Disponibile per: C64 C/D, AMSTRAD, SPECTRUM, ATARI ST, AMIGA, PC & COMPATIBILI

STRIDER™

UN UOMO, UNA SPADA, UN MONDO LIBERO!!
Disponibile per: C64 C/D, AMSTRAD, SPECTRUM, ATARI ST, AMIGA, PC & COMPATIBILI

GHOULS 'N' GHOSTS™

FANTASTICO SEGUITO DEL MEGA-SUCCESSO "GHOSTS 'N' GOBLINS"
Disponibile per: C64 C/D, AMSTRAD, SPECTRUM, ATARI ST, AMIGA, PC & COMPATIBILI

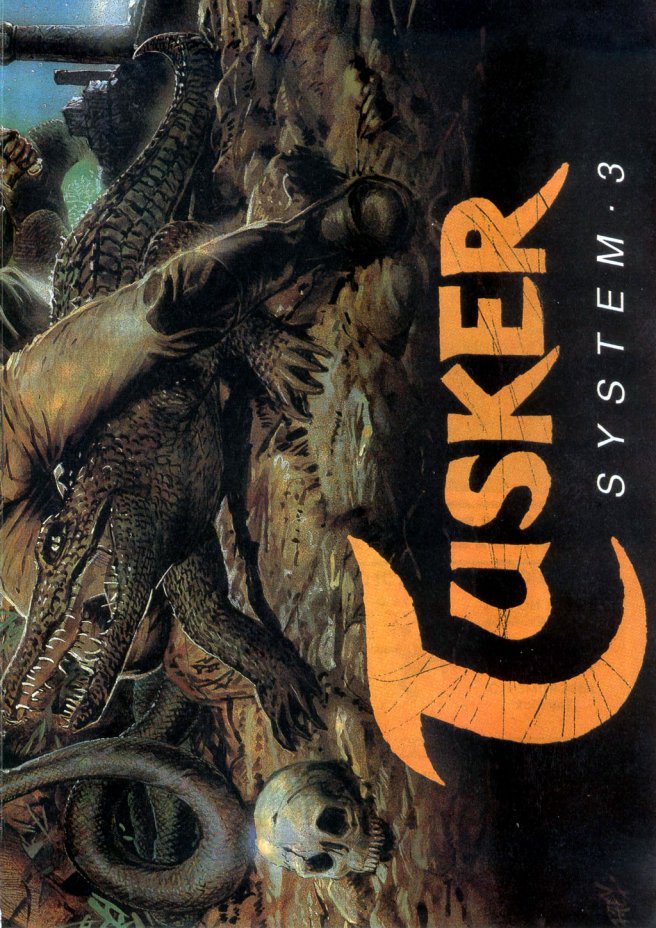
CAPCOM™

GIGANTI NEI GIOCHI D'AZIONE PER HOME COMPUTER

SCREEN SHOTS FROM VARIOUS SYSTEMS

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B8 7AX. Tel: 021 625 3388.

Consolidando gli standards del passato, creando gli standards del futuro!

LEADER VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax 21 24 33

TUSKER
SYSTEM · 3

UPDATE

Mr. HELI

Bene, bene, benissimo! Mr. Heli anche sull'Amstrad mantiene la giocabilità alta della versione per Commodore e si riconferma come gioco stupendamente strutturato. I rutilanti colori Amstrad enfatizzano la "tenerezza" del personaggio e anche la colonna sonora pur nei limiti della macchina fa la sua parte, sottolineando anch'essa la simpatia che sprigiona il piccolo monocottero. Forse qualcuno avrà da dire sul ristretto spazio d'azione ma la cosa passa in secondo piano rispetto all'intensità di ogni partita. Promozione a pieni voti.

FIREBIRD, cassetta

L'elicotterino con le scarpe da tennis ritorna sui nostri schermi in versione Amstrad: la sua missione è alquanto complicata poiché si trova a dover difendere un mondo molto claustrofobico pieno di stretti cunicoli e impervi passaggi, ma le cui risorse in cristalli possono assicurare ingenti guadagni. Mr. Heli è uno shoot'em up classico con un paesaggio che scorre un po' orizzontalmente e un po' verticalmente e che è costellato di insidie: cannoni che non risparmiano munizioni da scaricarvi addosso e le astronavicelle che si comportano in modo analogo, ovviamente.

Il piccolo monocottero dispone di due risorse belliche, i proiettili e delle bombe che può però sganciare solo quando sta percorrendo tratti di terreno a piedi, e non è espressione inadeguata nel nostro caso.

C'è la possibilità comunque di ottenere una dotazione di nuove armi quali missili a ricerca di calore per un più cruento blastaggio; queste armi sono disponibili in alcuni "negozi" (ormai questa è una moda consolidata) che riportano l'icona del "pezzo" da comprare.

Come accennavo prima i soldi per lo shopping si ottengono incamerando i cristalli in cui si trasformano le pareti rocciose del paesaggio una volta colpite.

Non mancano i mega-mostri, incubo e pretesto di orge di violenza di ogni sciutemapparo.

PRESENTAZIONE 80%
Ottima, come sul C-64.

GRAFICA 87%
I colori Amstrad si prestano perfettamente alla rotondità del gioco.

SONORO 70%
OK, il suono è giusto.

APPETIBILITA' 80%
La claustrofobia si trasforma presto nell'idillio con l'ultraviolenza.

LONGEVITA' 82%
Provate a staccarvi!

GLOBALE 84%
Grande sapienza nell'amalgamare gli elementi di gioco e grande orgia blastatutto!

BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW

Am

TYNESOFT, cassetta

E adesso potrete anche Far Westare con l'Amstrad. La Tyne Soft ha deciso infatti di convertire il suo multievento rodeoso e farvi divertire con queste sei prove dal sapore Texano.
A metà fra il circo e il rodeo, Buffalo Bill's Rodeo Show potrà divertirvi parecchio, soprattutto se giocate con gli amici, ammesso che riusciate a sopportare il multiload doveroso ed essenziale per la versione su cassetta.
Come al solito dopo avere inserito i nomi dei partecipanti, potrete scegliere se giocare tutti gli eventi o solo quelli che vi piacciono di più. Dopodiché potrete cominciare a giocare.
Tutti e sei gli eventi possono essere rigiocati in modo da potervi impratichire un po' e battere gli amici. Ehe, ehe!
Ma vediamo un po' che cosa vi aspetta in questo Texas vaccoso e polveroso.
IL LANCIO DEI COLTELLI
Nei panni di un indiano piumato dovrete lanciare dei coltelli addosso alla ragazza che gira su di una ruota. Emh, scusate, non dovete colpire la ragazza ma la ruota, altrimenti porrete fine alla vostra prova.
PROVA DI MIRA
In messo al deserto dovrete sparare contro delle sagome che si alzano dal terreno. Alcune vanno colpite, altre no. Se colpite quelle giuste (cioè quelle che rappresentano i cattivi) guadagnate punti. Finita questa sezione passerete in un'altra dove dovrete colpire alcune bottiglie che un vostro compare lancia in alto.
BRONCO RIDING
Siete mai stati su un cavallo imbizzarrito? No? Bhe, adesso ci dovete provare muovendo il joystick in varie direzioni in modo da restare in equilibrio. Difficilissimo!
STAGE COACH RESCUE
Qui dovrete correre dietro a una diligenza che un indiano ha predato. Lui tenterà di ostacolarvi lanciandovi dei barili addosso ma voi, bravissimi e veloci, lo raggiungerete per prenderlo poi a cazzotti. Nel Far West non si scherza!
CALF ROPING
Il tiro al lazo. Mai sentito? Impossibile. Avete a disposizione un cavallo e un bufalo. Voi siete a cavallo del bufalo. Emh, no, siete a bufalo del cavallo. Insomma, no! Siete a cavallo del cavallo. Dovete riuscire a catturare il bufalo per mezzo del lazo che, come sapete, consiste in una corda con un cappio che si stringe intorno alla preda.
STERR WRESTLING
Eccoci al gran finale. Dovrete riuscire ad atterrare un toro saltandogli addosso (voi anche qui siete su di un cavallo) e poi dovrete prenderlo per le corna e dargli una bella strizzatina.
Ecco, queste sono le si prove che sull'Amstrad sono state realizzate piuttosto bene. Con la tastiera non è facile giocare, ma con il joystick non avrete grandi difficoltà. Bei colori, molto luminosi, e grafica piuttosto curata.
Peccato per la lentezza di alcune sequenze, ma i possessori dell'Amstrad ci sono abituati e non lo noteranno.
Se vi piacciono i multievento, questo è buono e ben realizzato. Hip Hip, Hurrà!

Una buona conversione che sfrutta le capacità grafiche dell'Amstrad e i suoi colori. Ho giocato Buffalo Bill's Rodeo Games su tutti i computer, 16 bit compresi, e questa versione Amstrad non mi ha deluso. Un buon lavoro per la Tyne Soft che vale la pena considerare.

PRESENTAZIONE 70%
Istruzioni per ogni evento e multiload essenziale ma non troppo lungo.
GRAFICA 80%
Sfrutta bene le possibilità dell'Amstrad, e questo dimostra il lavoro che c'è dietro questa conversione.
SONORO 77%
Una musichetta diversa per ogni evento. Cosa volete di più?
APPETIBILITA' 73%
Anche se non vi piace il genere vi sentirete incuriositi...
LONGEVITA' 80%
Se vi piacciono i multievento questo vi interesserà. A parte il lancio dei coltelli, le altre prove sono originali e non tutte sono facili. Anzi!
GLOBALE 80%
Un buon gioco che riprende l'atmosfera del far west, anche grazie alla colonna sonora. Un buon lavoro per la Tyne Soft.

US GOLD, cassetta e disco

Oh, che bello! Una compilation "sponsorizzata"

dalla nostra rivista: che onore! La maggior parte dei seguenti giochi sono storici, da giudicare col dovuto rispetto.

Bionic Commando

Conversione Capcom ad opera della Software Creations decisamente buona. La grafica e soprattutto il sonoro vi coinvolgeranno subito in una missione pericolosissima armati del vostro braccio bionico estensibile e di un mitra. Cinque livelli spettacolari da esplorare.

Dropzone

Splendida variante del mitico Defender riveduto e corretto. Nonostante l'età rimane sempre uno dei migliori giochi mai scritti per il C64. Azione super veloce, grafica piacevole e tanta, tanta giocabilità.

Impossible Mission II

Secondo alcuni, il secondo miglior gioco di tutti i tempi (dopo il predecessore, ovviamente!). Secondo me il miglior gioco Epyx non multi-evento. Comprende una miriade di stanze da esplorare, un perfetto mix di azione da platform-game e strategia. Un pezzo di software storico!

Solomon's Key

Probabilmente il gioco più debole della compilation. Conversione da un poco conosciuto coin-op della Tecmo da parte della Probe in uno dei pochi giochi degni di lode. Un altro platform-game carino ma scarsamente attrattivo e con una musica alquanto primitiva. Consideratelo un regalo.

Una compilation che racchiude la storia del video-game. Dal mitico Dropzone che, se pur datato, riesce ancora a divertire, a Bionic Commando che è probabilmente una delle conversioni da coin-op meglio riuscite. Non c'è da dimenticarsi dei due capolavori marcati Epyx che non hanno bisogno di ulteriori commenti. Una compilation da non farsi sfuggire. Raccomandato da Zzap!

GLOBALE 92%

ELITE, cassetta e disco

Molti tie-in cinematografici e qualche conversione da coin-op. Andiamo a scoprirli insieme.

GHOSTBUSTERS

Programmato dal mitico David Crane, segue abbastanza fedelmente la trama del film e pare che sia attualmente il gioco più venduto per tutti i computer (comprese le console). Indimenticabile la perfetta riproduzione della colonna sonora con la tipica pallina che mostra le parole del testo da cantare più un "Ghostbusters" digitalizzato. Ed era il 1984!

THE EIDOLON

Altro gioco della fortunata serie Lucasfilm. In definitiva un adventure tridimensionale con risvolti arcade. Molti livelli da eplorare e mostri terrificanti da eliminare.

ALIENS

Conversione da parte della Electric Dreams del fortunato film orror-futuristico. Impersonate diversi personaggi aiutandoli a difendere sé stessi dagli alieni e a liberare la nave spaziale dagli indesiderati ospiti. Un interessante miscela di arcade-adventure con molte sparatorie.

WONDER BOY

L'Activision ha convertito per la vostra gioia un coin-op che è una pietra miliare della storia dei videogiochi. Guidate un simpaticissimo bambino armato di ascia con il suo skateboard attraverso moltissimi livelli, eliminando nemici alquanto strani (api, lumache e serpenti) e raccogliendo i frutti che trovate per strada. Fate di tutto per salvare la vostra amichetta che è caduta nelle mani del cattivone di turno.

QUARTET

Uno dei tanti insuccessi dell'Activision nel campo delle conversione da coin-op. Il risultato è un misero spara-e-fuggi con una grafica infantile e una giocabilità rilevabile al microscopio. La peggiore conversione di tutti i tempi?

BACK TO THE FUTURE

Ispirato all'omonimo film di Spielberg, dovete aiutare il povero Michael J. Fox tornato nel passato prima ancora che i suoi genitori si incontrassero. Se non riuscirà a fare incontrare i suoi futuri genitori saranno veramente guai.
Un arcade-adventure in cui bisogna fare l'azione giusta al momento e nel luogo giusto.

Tutti i giochi sono piuttosto datati. Questo può essere un vantaggio se volete entrare in possesso di giochi storici ma non contribuisce ad alzare il valore qualitativo di questa raccolta. The Eidolon, Ghostbusters e Wonder Boy sono veramente buoni, Aliens può non piacere a tutti e per i rimanenti... beh, avete capito!

GLOBALE 68%

ZZAP! TEST

THE STAR WARS® Trilogy

64

DOMARK, cassetta & disco

Ecco l'occasione che tutti i commodoriani aspettavano: poter vivere la serie completa dei giochi lucasiani senza dover spendere cifre esorbitanti e caricarsi di debiti. In un colpo solo, tutti e tre i capitoli della storia di un giovane agricoltore che vuole a tutti i costi diventare un grande maestro e cavaliere della Forza, il fluido che alberga solo nelle grandi anime Jedi.

STAR WARS

La prima volta che cercarono di riprodurre su un computer casalingo la grafica vettoriale ammirata al bar fu un mezzo insuccesso: la Parker fece un primo schermo senza treddì poi altri due che non catturavano affatto l'atmosfera mozzafiato dell'arcade. Fortunatamente la Domark ne ha riproposto la soluzione essenzial-tridimensionale: i caccia TIE sono fatti abbastanza bene ed è anche facile distinguere quello del "villain" Darth Vader (o Fener) con i classici esagoni laterali ripiegati verso l'interno.

L'unico problema, forse l'avrete già indovinato, è la lentezza che subentra nell'azione di gioco quando appare più di un soggetto sullo schermo. Ma tutto sommato potevamo aspettarci di peggio. Stavolta è stato incluso lo schermo con i "bunker" che poi si arricchirà della presenza delle torrette cannoneggianti: il tutto è ben realizzato anche se si avvertono momenti di "stanchezza" nell'animazione simili a quelli dello schermo precedente.

Stando sempre a bordo del vostro caccia ala-X, nel terzo schermo entrerete nel mitico canyon dalle pareti cibernetiche: migliaia di postazioni di fuoco sono lì per scaricare proiettili di luce concentrata sulla vostra fusoliera e vari ostacoli immobili vi si pareranno davanti.

Come ben saprete lo scopo finale è raggiungere il pannello alla cui base si trovano gli orifizi in cui andranno indirizzati i missili del giorno del giudizio, quelli che faranno esplodere la Morte Nera in un Armageddon di lapilli e detonazioni.

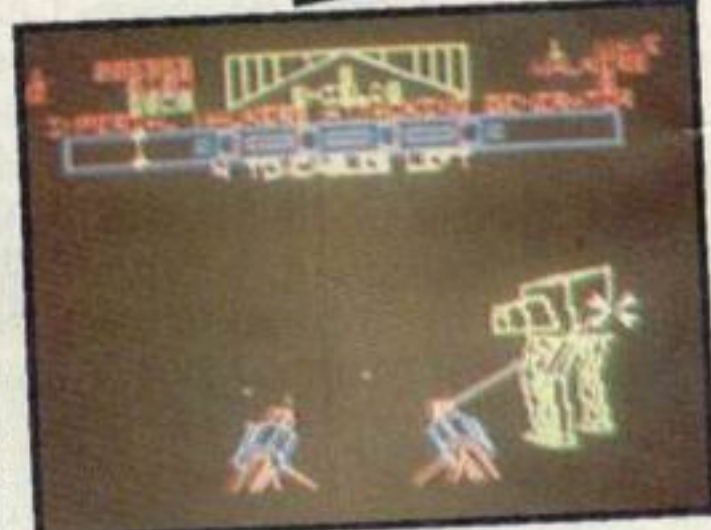
THE EMPIRE STRIKES BACK

La seconda puntata della saga si propone nuovamente in veste vettoriale e ciò comporta gli stessi rallentamenti nella dinamica che abbiamo sottolineato nella prima. E' in ogni caso competente quanto Star Wars e offre anche uno schermo in più.

Nella prima sezione del gioco vi trovate a bordo della vostra Snowspeeder e dovete distuggere alcune sonde e annullare i segnali-radio, resi visibili per ovvie esigenze ludiche, che queste inviano alla base nemica. Abbastanza banale lo svolgersi dell'azione.

Nel secondo schermo sfreccerete, sempre a bordo del piccolo mezzo volante, tra le carcasse in minacciosa avanzata di una fauna ciberbnetica a due e quattro piedi. I piccoli bipedi meccanici vanno centrati nel loro occhio rosso così come gli immensi camminatori; c'è comunque la possibilità di lanciare un cavo che ingarbugli la camminata dei mastodonti. Schermo divertente.

Nel terzo schermo ritroverete i caccia TIE e il vostro caccia ala-X e basterà ricordarsi di quel che si faceva nel primo gioco.

L'ultimo schermo è un "dodger", vocabolo coniato da me in questo momento e che suggerisce quel che bisogna fare: schivare, schivare e schivare; che cosa? Una valanga di meteoriti. Colpendo un buon numero di bersagli, si possono collezionare le lettere che compongono la parola Jedi e godere di un periodo di invulnerabilità, seppur limitato. Il gioco è complessivamente allo stesso

livello del primo, a volte lento ma blastevole.

RETURN OF THE JEDI

Per l'ultimo capitolo della serie, è stata adottata una grafica tradizionale con normali sprite e fondali colorati. Lo schermo scorre sempre in diagonale alla Paperboy e nella prima sezione di gioco dovrete guidare la principessa Leila a bordo del suo scooter volante tra la vegetazione di Endor, popolata di presenze nemiche anch'esse motorizzate: sono i centauri dell'impero, che andranno o sbattuti fuori di pista o distrutti con i classici proiettili o attirati nelle trappole degli orsetti che popolano la foresta: gli Ewoks.
Abbiamo poi, in una successione di interventi di tipo radiocronistico, la corsa di Chewbacca a bordo di un bipede meccanico rubato ai soldati imperiali: il pelosissimo wookie dovrà evitare i tronchi che scorrono verso di lui e vari oggetti contundenti.
Poi c'è la battaglia tra il Millennium Falcon scortato da due caccia TIE e gli incrociatori imperiali; e infine sempre il Millennium che percorre il corridoio d'accesso al generatore della Morte Nera, tra strutture ingombranti, caccia TIE insidiosi e trappole a non finire. Il gioco è veloce e divertente, meno sofisticato nella realizzazione ma tutto sommato più vario. Vi risparmio il solito "Che la Forza sia con voi" e mi congedo con un "compratelo!".

GLOBALE 80%

GREMLIN GRAPHICS, cassetta o disco

Questa è sicuramente la compilation più assurda che abbia mai visto: ben quattro giochi multi-evento composti ognuno da più di sei eventi tutti riuniti in un'unica confezione ad un prezzo stracciato! Tutti i giochi sono sufficientemente famosi ma una breve descrizione non fa male a nessuno:

Alternative World Games

Esilarante farsa sui famosissimi giochi attorno al mondo marcati Epyx. Ambientato interamente in Italia, si tratta di affrontare un avversario computererizzato o un altro avversario umano in alcuni eventi decisamente fuori dal normale. Questi eventi che definire "sport" è abbastanza difficile sono una tipica corsa nei sacchi, una corsa con una pila di piatti tra le mani, uno stranissimo lancio dello stivale (ogni allusione alla forma della nostra penisola è puramente VOLUTA), il salto del fiume, il palo della cuccagna, la scalata del monumento e il combattimento dei cuscini.

Supersports

Altro episodio della serie "multi-evento con ispirazione comica". Avete diverse specialità in cui cimentarvi, diversi modi per fare una pessima figura e uno speaker che non perderà l'occasione di mettervi in ridicolo nel caso sbagliate qualche cosa. Gli eventi da affrontare variano da uno sparatutto al tuffo dalla piattaforma condito con una buona dose di ironia — ottimo per sdrammatizzare.

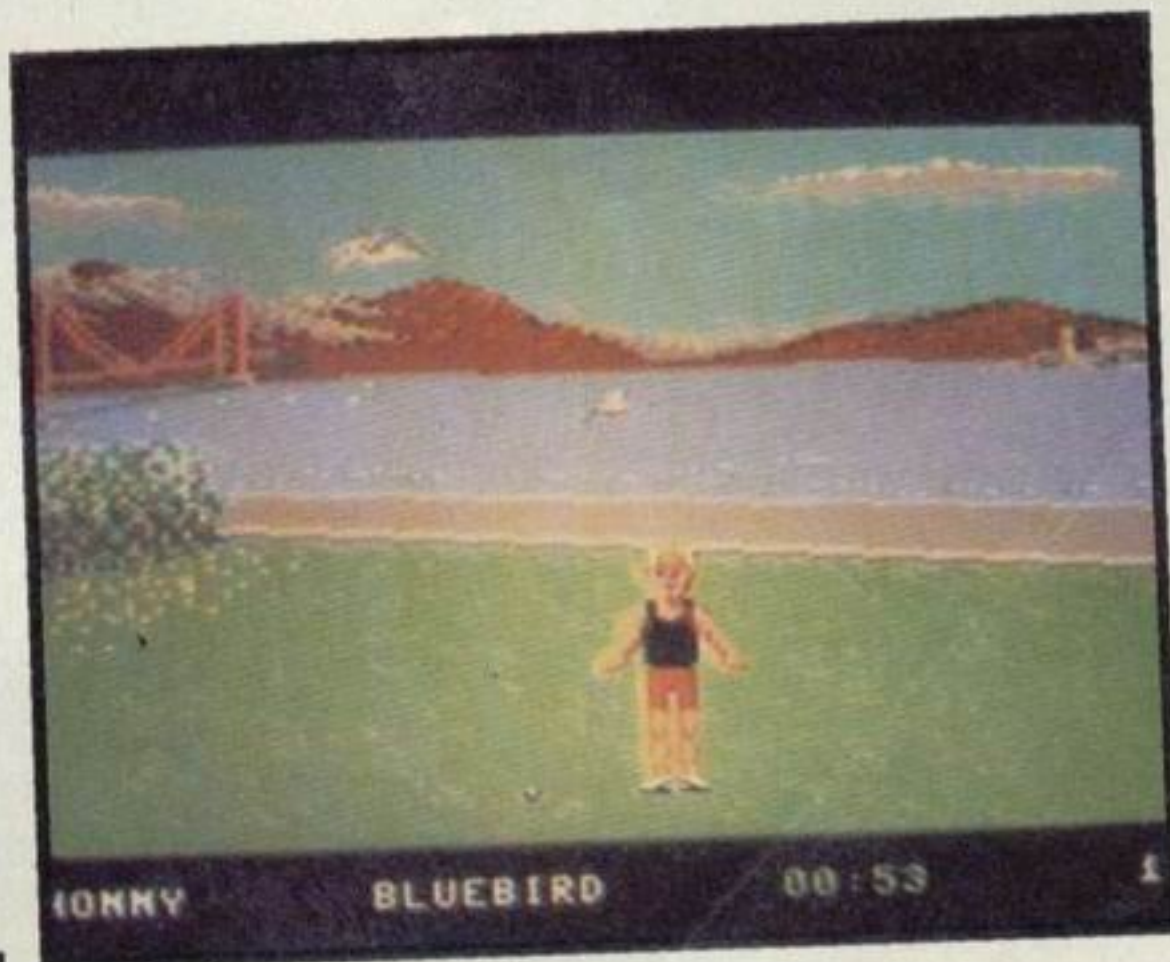
California Games

Mitico multi-evento della Epyx, passato ormai alla storia. Comprende il massimo per quanto riguarda la grafica, il sonoro e la giocabilità. Gli eventi sono realizzati tanto bene da poter essere considerati giochi separati. Le fasi da affrontare sono una gara con la skateboard su una pista pericolosissima, una gara a chi fa più palleggi con una minuscola palla chiamata foot-bag, una spettacolare esibizione sulla cresta dell'onda con il vostro surf, una passeggiata non proprio tranquilla con i pattini sul lungo-mare, un percorso mozza-fiato da affrontare con la fidata BMX e, per finire, una divertente fase del lancio del frisbee. Probabilmente il top della qualità Epyx.

Galactic Games

Un'ambientazione spaziale per un altro multi-evento che è tutto fumo e niente arrosto: basato più sulla demenzialità che sulla giocabilità. Che ne dite di un incontro faccia a faccia al judo psichico? Perché non fare una partita all'hockey spaziale? C'è da divertirsi?!?

Non c'è che dire, una raccolta di multi-evento, per un totale di ben 24 diversi è un avvenimento unico. Non solo vi portate a casa un sacco di giochi divertenti, ma li pagate anche così poco! Ma state bene attenti, alcuni sport sono improntati sul fatto di essere totalmente "fuori di testa" e una volta visti tutti e passato il divertimento iniziale rimane solo California Games che merita di essere caricato una seconda volta. Munitevi anche di molta pazienza: i giochi sono TUTTI multi-load e (specialmente su cassetta) il tempo di caricamento può risultare maggiore di quello di gioco.

GLOBALE 69%

CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE

TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350 PROFESSIONAL
Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga
PENNA OTTICA COMPUTER COMMODORE C 64/128 COMPLETA DI CASSETTA PROGRAMMI. ART. PNOT 154
savage
by CABLETRONIC
VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51
Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.
RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC
JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni
SW-DS/DD
5.25" MINI FLOPPY DISK
SW-DS/HD
MINI AND MICRO FLOPPY DISKS
GHIBLI
LD 224
FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

A TUTTO GAS

Si prospetta un Natale '89 a quattro ruote: le software house hanno infatti intenzione di sfidarsi, nella scalata alle classifiche, a colpi di race-games tutti nuovi. Primo fra tutti il *Powerdrift* Activision e subito dopo lo *Stunt Car Racer* Microprose, l'*Hard Drivin'* Domark, il *Chase HQ* Ocean e infine il super-segreto *Turbo Out Run* della US Gold. Lancio a sorpresa del PC Show, la sua realizzazione per il C64 è stata affidata alla Probe Software.

La Probe Software è un caso singolare nel panorama delle software-house in effetti ricorda più una casa di sviluppo che di programmazione di videogames. Secondo la linea di gestione di Fergus McGovern, la Probe "coordina i progetti" supervisionando i lavori di programmatori abitualmente "free-lancer", cioè liberi professionisti, che la casa lega a sé con contratti semestrali. Attualmente, un nuovo team di sviluppo scozzese, denominato Ice, si sta occupando dell' intero progetto-Turbo Out Run ad esclusione della versione C64 che nessuno voleva tentare. La Probe ricorse allora a Mark Kelly e Steve Crow, il duo che aveva appena ultimato Mr. Heli. Ma il tempo stringeva terribilmente...

Quanto tempo avete avuto per realizzarlo?

MK: Sedici settimane! Un' altra casa di programmazione sta facendo tutte le altre versioni, ma nessuno voleva fare il gioco per il C-64, finché ci siamo fatti avanti noi. Dopo aver deciso di dedicarci al progetto abbiamo passato vari giorni alla ricerca di idee con sorrisi all ingiù. Innanzitutto pensavamo che avremmo dovuto omettere molto di quel che c'era nell' arcade-game. Questo è il primo gioco automobilistico che ho fatto e ha implicato un sacco di programmazione originale. Steve mi è stato di grande aiuto, essendo lui stesso un programmatore, ed è venuto fuori con la maggior parte di idee su come realizzarlo.
SC: Ma come sei modesto!

Quante ore al giorno avete lavorato?

MK: Cominciavo a programmare alle nove di mattina e lavoravo fino alle dieci o undici di sera.
SC: Lavoro a casa la maggior parte del tempo, quattro giorni, poi due giorni alla Probe, con il solo Sabato libero. Tutta la grafica è stata disegnata su un Atari ST, poi trasferita su un PC per essere immmessa in un C64 tramite PDS.

Hai scritto un sacco di giochi originali di successo da solo, perché hai smesso?

SC: Non ce la facevo più. Scrivere IronLord è stato massacrante, così quando Andrew Hewson mi ha telefonato per propormi la realizzazione della grafica per questo team di programmazione scozzese, ne sono stato felice.

Quando hai cominciato a scrivere giochi?

SC: A scuola. Avevo persino formato una compagnia chiamata Poppysoft con un amico, che si occupava del marketing. Ma quando lui ha abbandonato tutto, ho lasciato perdere la compagnia e sono passato alla Bubble Bus per la quale ho scritto Starquake e Wizard's Lair. Dopodiché ho fatto FireLord per la Hewson. Quando ho incontrato Mark, stava lavorando a Marauder e mi è piaciuto molto collaborare con lui. Concentrarsi principalmente sulla grafica è molto meno complicato, così mi diverto ancora a lavorare sui giochi, e l' industria oggi è molto stimolante.

Hai avuto la macchina da bar

su cui lavorare per Turbo Out Run?

MK: Si, è grande. All' inizio era un incubo — così duro da giocare — ma dopo tutte le partite che ci ho fatto ora riesco ad andare avanti senza problemi. Avevamo anche centinaia di immagini tratte dal gioco; praticamente ogni videata era stata fotografata apposta per noi per poterci lavorare sopra. La US Gold ha fatto persino un filmato per noi.
SC: Molti coin-op offrono possibilità di verifica del funzionamento, permettendo di "congelare" il gioco e le schermate grafiche, ma purtroppo non le macchine Sega.
In questo la Sega non ci è stata per nulla d'aiuto. Comunque sia, mi sono molto divertito lavorarndo a questo progetto. L'arcade ha una grafica da cartone animato nitidissima e io ho cercato di riproporne lo spirito. Penso che molta gente cercherà di copiare lo stile che abbiamo adottato per questo gioco.

L'Out Run originale non fu accolto troppo bene nella sua versione per C64, la Probe ha qualcosa a che fare con questo?

MK: No, se date un'occhiata ai nostri comunicati stampa vedrete che teniamo particolarmente a non menzionare quella versione. Noi abbiamo fatto tutte le altre ma di quella si è occupata qualche oscura compagnia che penso sia presto fallita.

Come descriveresti Turbo Out Run per le persone che non l'hanno ancora giocato?

SC: Beh, è una corsa attraverso l'America con un sacco di caratteristiche nuove. C'è la scelta tra il cambio di marcia automatico o manuale, e per la migliore tenuta di strada si possono guadagnare punti, maggiore velocità e un motore turbo potenziato. Il turbo incorporato della Ferrari F40 offre una super-velocità ma se si surriscalda sono guai! Ci sono anche moltissimi paesaggi nuovi, da montagne innevate a città popolate e foreste con tronchi sulla strada. E naturalmente abbiamo anche diverse condizioni atmosferiche pioggia, neve e tempeste di sabbia! Tutto questo lo infileremo nei vostri Commodore 64!

Come è stato realizzato il programma di Turbo Out Run?

MK: Ci sono quattro caricamenti, ognuno con quattro livelli, fatti di 35K di grafica e 5K di musica ed effetti sonori. Tutto il resto riguarda i dati e il codice sorgente. C'è anche una grande sequenza d'introduzione programmata da Mark Hill, con 25K di musica ed effetti campionati (incluso un parlato) realizzati dai Maniacs of Noise. Ognuno dei caricamenti sarà molto veloce, circa venti secondi, e ci saranno cinque crediti a disposizione del giocatore. Cosicché se si arriva al livello finale e si muore, si ha la possibilità di ricominciare dal primo livello di caricamento. Credo che devi dare tutto te stesso nella programmazione se non vuoi finire mangiato vivo dalle recensioni.

Qual è stata la parte più dura?

MK: La grafica del paesaggio ai bordi della strada. Ci sono centinaia di variazioni nel coin-op e non c'è stato modo di includerle tutte. Abbiamo tentato di farne la maggior parte e mentre in un primo momento non volevamo fare i ponti ora ci abbiamo messo anche quelli. E ci sono anche tutte le macchine. Penso veramente che questo sarà il miglior gioco di guida di sempre.

Quando hai iniziato a programmare?

MK: Come Steve, ho iniziato a scuola. Sono passato attraverso una intera generazione di macchine; uno ZX81, PET, VIC20 (sul quale ho scritto i miei primi giochi), uno Spectrum e un C64. Ora so programmare praticamente tutto, inclusi i 16-bit e le console. Ero al college quando firmai il mio primo contratto per una software-house: dovevo convertire il coin-op della Irem Ten Yard Fight, una simulazione del football americano. Fu un vero pasticcio, con la Elite che non mi aveva fornito praticamente niente; così il progetto fu completamente abbandonato. In seguito formai la Arcanum Software Developments con alcuni amici in Scozia, e feci circolare alcuni demo. Il nostro primo progetto fu Captain Courageous per la English Software: ebbe buona popolarità al PC Show, ma non fu mai pubblicato perché credo che la compagnia fallì. Successivamente feci Sophistry per la Hewson. Era basato sul concetto di Zolyx e così problemi di licenza con la Firebird ne obbligarono la cancellazione. Ad ogni modo la Hewson fu buona con me, consentendomi di sviluppare Marauder con Steve, senza la cui collaborazione ci avrei messo un sacco di tempo. In quel periodo gli altri membri della Arcanum (Barry Leach, Alan MacFarlane e Robert McGowan) vollero seguire strade separate. Comunque, io ottenni due nuovi contratti da libero professionista: uno dalla Probe per Mr Hell, insieme con Steve (che per una coincidenza era finito proprio alla Probe) e un altro dalla Palace. Quest'ultimo riguardava Crackdown, un'altra conversione per C64 in collaborazione con Bob Stephenson, che si occupava della grafica. Ma il gioco che stavamo convertendo creò troppi problemi e così anche questo progetto fù accantonato. Ovviamente dopo tutte le complicazioni precedenti, lavorare alla Probe con una buona paga è una gran cosa. Prendo di più ora per un mese di lavoro di quanto prendessi prima per la realizzazione di interi giochi!

Cosa scriverai prossimamente?

MK: Beh... sarà una conversione da coin-op. E' tutto quel che posso dire.

Producer

Avete mai sognato di diventare degli Spelberg? Beh, con H.V.P. non arriverete certo a quei livelli ma potrete certo fare qualcosa di simpatico. Con Home Video Producer, un C64, un videoregistratore e un monitor/TV potrete infatti creare delle brevi "scenette" (chiamiamole pure così) che possono essere usate in occasioni particolari e/o festive.

La schermata principale del programma che si presenta dopo un caricamento non eccessivamente lungo è anche quella da cui potrete controllare il vostro operato senza tante difficoltà. Lo schermo è diviso in tre sezioni: nella sezione superiore troviamo una serie di icone che rappresentano altrettanti menù dedicati a funzioni specifiche. La prima icona rappresenta un fotogramma ed è l'icona "FRAME TOOLS" che serve alla gestione delle singole parti della sequenza. La secona icona è rappresentata da una striscia di pellicola ed è l'icona "STRIP TOOLS" che serve alla gestione della sequenza intera. La terza icona è un proiettore ed è chiamata "MOVIE TOOLS" che gestisce l'insieme delle sequenze che andranno a formare il filmato mentre la quarta e ultima icona è rappresentata da una cassetta degli attrezzi ed è chiamata "PROGRAM TOOLS".

Nella seconda fascia troviamo il "MEMORY METER" che ci segnala quanta memoria abbiamo a disposizione, mentre nella terza fascia troviamo gli spazi vuoti (da riempire) per i singoli fotogrammi, che può essere fatta scrollare a destra e sinistra.

La gestione dei fotogrammi (che è praticamente il fulcro del programma) è rapida e intuitiva anche se alquanto limitata poiché un fotogramma consiste in una singola operazione che più singola non si può. Le azioni possibili sono infatti: selezionare il bordo o lo sfondo, visualizzare del testo, visualizzare un grafico (un disegno) e selezionare il colore di sfondo.

Una volta regolato il fotogramma si devono definire alcune cose tipo la durata del fotogramma, la sua velocità e il modo in cui deve apparire sullo schermo (scroll in alto, basso, verso destra o verso sinistra; dissolvenza verticale orizzontale o diagonale e infine a spirale). Con la serie di fotogrammi uno dietro l'altro si crea una sequenza da memorizzare su disco o da registrare su nastro. Se il filmato risulta troppo lungo lo si può spezzettare in diverse sequenze caricabili separatamente. Infine se proprio non avete fantasia si può usare una speciale opzione che si chiama "USE TEMPLATES" che permette di utilizzare dei modelli "già pronti" per cose tipo matrimoni e così via.

Le quattro icone superiori servono come ho già detto a gestire i fotogrammi, il filmato o la sequenza: nell'icona FRAME TOOLS troviamo opzioni per spostare i fotogrammi, selezionare la "taglia", posizionare i vari grafici e il testo, e opzioni per cancellare i fotogrammi nel caso qualcuno si pentisse di aver infilato King Kong in cima a una torta intento a dire "Buon Natale".

Nel caso infine qulcuno volesse registrare il suo operato c'è l'opzione "PLAY MOVIE/STRIP" (a seconda della lunghezza) che prima di far partire il tutto produce alcuni BEEP per avvertirvi e darvi il tempo di preparare il vostro VCR.

CONCLUSIONI:

Devo dire che un titolatore sul 64 potrà fare comodo a molti: personalizzare le proprie videocassette non è solo divertente, è anche utile. Se non intendete passare a un sistema superiore che vi permetta di fare queste cose, Home Video Producer potrà soddisfarvi.

THE WHEEL OF FORTUNE

IN JUST THREE MONTHS THE HIT SQUAD'S CATALOGUE DOMINATES THE BUDGET CATEGORY.
PROVEN WINNERS WITH AN ENVIABLE RECORD.
DON'T TAKE A GAMBLE...
BACK THE CLEAR FAVOURITES AND MAXIMISE YOUR PROFITS.

HIT NAMES · HIT GAMES · HIT SQUAD

NOW

LEADER DISTRIBUZIONE VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee)

Eh, sì: la rubrica del Top Secret è la più sofferta di tutta la rivista. Figuratevi che l'addetto ai tips (il povero AJ) è così stressato dal vedere il suo (e vostro) lavoro rimanere continuamente in 'sospeso' per questo o quel motivo, da dimenticarsi persino la sua brava intro (scherzo, naturalmente).
Comunque l'unica 'colpa' di questo spazio di Zzap! è quella di essere 'elastico', ovvero di prestarsi a tagli e modifiche (soprattutto 'tagli') di ogni genere e misura.
Così, anche per questo mese, uno spazio Top Secret piuttosto magro (mi fa quasi invidia), ma con la ferma intenzione di lasciare al nostro AJ quante più pagine possibile nei prossimi numeri: di materiale ce n'è più che a sufficienza, ma questo non vi esime dal continuare a spedire trucchi, mappe, cheat et similia al solito indirizzo, ovvero:

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 — MILANO

BDB

TYPHOON

(Ocean/C64)

E' passato un bel po' di tempo da quando è uscita questa conversione dal coin-op della Konami per il vostro C64, finalmente possiamo pubblicare un listatino che permetta ai possessori della versione su disco di goderselo fino alla fine, giocandolo con vite infinite.
Per far funzionare le poche righe che seguono, basta digitarle con cura, inserire il disco 'Typhoon' e dare il fatidico RUN: buon divertimento!

```
100 REM *** TYPHOON CHEAT BY MAMASOFT ***
110 REM *** VITE INFINITE SOLO SU DISCO! ***
120 PRINT CHR$ (147): FOR I=679 TO 702: READ A:
C1=C1+A
130 POKE I,A: NEXT I
140 IF C1=2011 THEN GOSUB 210: SYS 686
150 PRINT "ERRORE NEL PRIMO BLOCCO DI DATA!":
END
160 DATA 080,076,065,084,079,079
170 DATA 078,169,007,162,167,160
180 DATA 002,032,064,003,169,173
190 DATA 141,125,016,076,000,004
200 END
210 FOR J=832 TO 897: READ B: C2=C2+B
220 POKE J,B: NEXT J
230 IF C2=9160 THEN RETURN
240 PRINT "ERRORE NEL SECONDO BLOCCO DI DA-
TA!": END
250 DATA 032,189,255,169,001,162
260 DATA 008,160,000,032,186,255
270 DATA 032,192,255,162,001,032
280 DATA 198,255,032,228,255,133
290 DATA 174,032,228,255,133,175
300 DATA 032,228,255,120,162,052
310 DATA 134,001,160,000,145,174
320 DATA 162,055,134,001,088,230
330 DATA 174,208,002,230,175,165
340 DATA 144,240,229,032,204,255
350 DATA 169,001,032,195,255,096
```

Marinai Marco - S. MARIA A MONTE (PI)

GEMINI WING

Virgin/C64

Nello schermo dei titoli, premete la lettera P e inserite una delle seguenti password:

1° Livello: non necessita di password!
2° Livello: MR.WIMPY
3° Livello: CLASSICS
4° Livello: WHIZZKID
5° Livello: GUNSHOTS
6° Livello: DOODGUYZ
7° Livello: D.GIBSON

Dopo aver premuto FIRE verrà caricato direttamente il livello specificato.

Luigi Adami — Treviso
Andrea Tregnaghi — Vicenza

THUNDERBIRDS

Grandslam

Livello 1 (Mine Menace) — Password non necessaria
Livello 2 (Sub Crash) — **RECOVERY**
Livello 3 (The Bank Job) — **ALOYSIUS**
Livello 4 (Countdown to Terror) — **ANDERSON**

BAD DUDES VS DRAGON NINJA

(Imagine/C64)

Una volta ogni tanto pensiamo anche a quelle sfortunate persone che non possiedono il tastino del reset... con un bel listato per Dragon Ninja ad esempio!
Digitate con cura il seguente listato, date un bel RUN e... avrete vite e tempo infiniti. Contenti ora?

```
100 REM ** DRAGON NINJA - CHEAT
BY ZZAP! **
110 FOR X=400 TO 437: READ Y:
C=C+Y: POKE X,Y: NEXT
120 IF C=4015 THEN POKE 157,128:
SYS 400
130 PRIMT "ERRORE NEI DATA!":
END
140 DATA
32,86,245,169,32,141,84,3,
169,166,141,85,3
150 DATA
169,1,141,86,3,96,72,77,80,72,
169,173,141
160 DATA
122,128,169,0,141,76,130,104,
173,32,208,96
```

Simonetti Danilo - ANCONA

VIGILANTE

U.S. Gold/C64

A volte — e sempre più spesso — i trucchi più facili sono i più efficaci. Questo è anche il caso di Vigilante, infatti basta premere la lettera B in qualsiasi momento del gioco per passare direttamente al livello successivo.
Fabio Andreoli — Roma

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE — THE ACTION GAME —

U.S. Gold

Tenete premuto i tasti F, I, S, H (il cognome del programmatore Alex Fish) e avrete attivato il cheat-mode. Potrete quindi scegliere il livello da cui iniziare a giocare semplicemente premendo un tasto da 1 a 5 e premendo 6 per passare al livello successivo.

COMMANDO

(Elite/C64)

POKE 14631,0 per un esercito di commando
POKE 16423,96 per un gioco divertentemente veloce
SYS 2128 per cominciare a blastare

RASTAN SAGA

(Imagine/C64)

Quasi tutte le riviste di video-giochi hanno una rubrica SIMILE alla nostra dedicata ai Tips'n'Tricks, ma quello che non hanno (e non avranno mai) sono i lettori come l'autore di questo favoloso listato. Non per niente noi siamo Zzap! e non fantascienza (dove l'ho già sentita questa...). Dobbiamo proprio all'impegno delle persone come Marco il successo di questa rubrica che si espande mensilmente sempre più: G-R-A-Z-I-E!
Per far funzionare il listato, basta digitarlo con la massima cura, dare il RUN e preparare l'originale di Target Renegade su disco per seguire le istruzioni su schermo.

```
100 REM *** RASTAN SAGA - TRAINED BY MAMASOFT ***
110 REM ** VITE INFINITE, SOLO SU DISCO!!! **
120 PRINT CHR$ (147): FOR I=679 TO 705
130 READ A: C1=C1+A: NEXT I
140 IF C1=2394 THEN GOSUB 220: SYS 684
150 PRINT "ERRORE NEL PRIMO BLOCCO DI DATA!": END
160 DATA 068,065,086,069,042,162
170 DATA 167,160,002,169,005,032
180 DATA 064,003,120,169,053,133
190 DATA 001,169,173,141,227,202
200 DATA 076,246,130
210 END
220 FOR J=832 TO 897: READ B: C2=C2+B
230 POKE J,B: NEXT J
240 IF C2<>9160 THEN PRINT "ERRORE NEL SECONDO BLOCCO DI DATA!": END
250 PRINT "INSERIRE IL DISCO 'RASTAN'"
260 PRINT "E PREMERE UN TASTO QUALSIASI"
270 GET A$: IF A$="" THEN 270
280 RETURN
290 DATA 032,189,255,169,001,162
300 DATA 008,160,000,032,186,255
310 DATA 032,192,255,162,001,032
320 DATA 198,255,032,228,255,133
330 DATA 174,032,228,255,133,175
340 DATA 032,228,255,120,162,052
350 DATA 134,001,160,000,145,174
360 DATA 162,055,134,001,088,230
370 DATA 174,208,002,230,175,165
380 DATA 144,240,229,032,204,255
390 DATA 169,001,032,195,255,096
```

Marinai Marco "Mamasoft" - S. MARIA A MONTE (PI)

R-TYPE

(Electric Dreams/C64)

Toh, che cosa strana! I programmatori della Rainbow Arts si sono dimenticati dell'opzione per due giocatori e due nostri lettori hanno trovato il sistema di attivarlo "illegalmente". Caricate il gioco, iniziate una normale partita con F1 e quando appare la scritta "Ready" resettate il computer e inserite:

POKE 9999,99: SYS 2071

Avrete ottenuto una versione in due giocatori ma solo per la prima partita.

P.M. & R.D. - Alessandria

BATMAN THE CAPED CRUSADER

(Ocean)

Al contrario di quanto asserito nelle istruzioni-poster contenute nella confezione originale, c'è un sistema molto facile per recuperare energia in mancanza di cibo. Praticamente basta chiudere un malvivente in un lato dello schermo e continuare a riempirlo di botte almeno per un minuto e mezzo. Poi andate nel bat-screen e vedrete la vostra energia incrementare.

Luigi "Ninja" Liberati - Grottammare (AP)

SPHERICAL

Rainbow Arts/C64

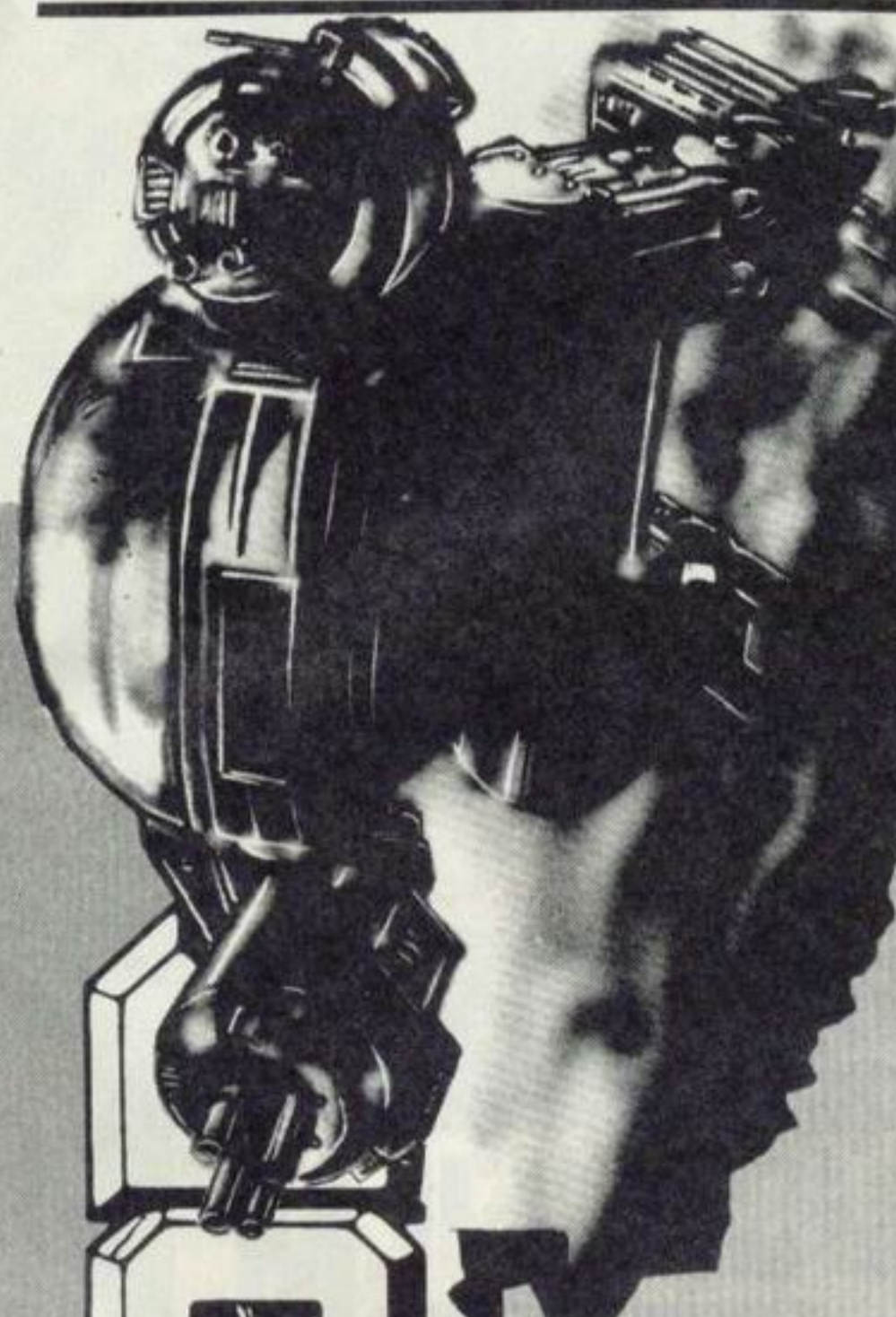
Eccovi tutte le password per questo simpaticissimo clone di Solomon's Key:

- One Player

Livello	Password
9	RADAGAST
19	YARMAK
39	STORMBLADE
59	SKYFIRE
75	MIRGA

- Two Players

Livello	Password
9	GHANIMA
19	GLIEP
39	MOURNBLADE
59	JADAVIN
75	GUMBACHACHMAL

Manuel Magalotti — Cesenatico

Beh, lo sappiamo tutti: errare è umano, ma è sempre meglio quando sono gli altri a sbagliare. E stavolta i nostri amici della Newsfield hanno 'cannato' pensando che la mappa di Robocop dello Spectrum andasse bene anche per il C64: verissimo tranne che per il livello 5, per cui ecco accontentati i nostri lettori commodoriani con la porzione 'mancante'. Buon blastaggio, e ... ricordatevi di leggere i diritti alle vostre vittime!

LEVEL 5

COMUNICATO AI NEGOZIANTI DI ROMA E DEL LAZIO

LA OMICRON ITALIA

AGENZIA **LEADER** DISTRIBUZIONE ESCLUSIVISTA
DEL SETTORE VIDEOGIOCHI DEI SEGUENTI MARCHI

INVITA

La Spettabile Clientela a visitare i nuovi locali
di Via del Carroccio,12/14 a Roma (zona P.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 Fax 06/4270812.

TROVERETE

CORTESIA, ASSISTENZA, SPECIALIZZAZIONE

IL TUTTO...

nei 350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di
videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione,
Home e Personal Computer, periferiche varie.

CPC464 e 6128 fantastici computer, fantastici TV!

L. 399.000 + IVA

TUTTO COMPRESO.

CPC464GT 64 Kb RAM con monitor fosfori verdi, tastiera, registratore a cassetta, joystick, 100 programmi/giochi: L. 399.000.* IVA

CPC464CTM 64 Kb RAM con monitor a colori, tastiera, registratore a cassette, joystick, 100 programmi/giochi: L. 699.000.* IVA

CPC6128GT 128 Kb RAM con monitor a fosfori verdi, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 595.000.* IVA

CPC6128CTM 128 Kb RAM con monitor a colori, velocissimo disk driver da 3" doppia faccia (180 Kb + 180 Kb), joystick, 50 programmi/giochi: L. 895.000.* IVA

PRONTO AMSTRAD.

Telefonaci: 02/26410511, avrai ogni informazione; oppure scrivici: Casella Postale 10794 20124 Milano.

LI TROVI QUI.

Presso i numerosissimi punti vendita Amstrad. Cerca quello più vicino su "Amstrad Magazine" in edicola, chiedi anche Junior Amstrad la rivista che ti regala i giochi per CPC (troverai molte notizie in più).
Oltre 150 Centri di Assistenza Tecnica.

FANTASTICO, DIVENTA TV COLOR.

Al momento del tuo acquisto puoi trasformare il tuo CPC con monitor a colori in TV color, il tuo TV color, come? Ma è semplice, basta Acquistare il sintonizzatore TV (MP3) a L. 199.000.* IVA

*OFFERTA SPECIALE VALIDA DAL 6-2-89 AL 15-3-89, SALVO ESAURIMENTO SCORTE.

LEADER
DISTRIBUZIONE

RIVENDITORI SOFT CENTER

CALABRIA
CASTRO LIBERO (CS) - GPA Via Napoli 8
REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello

CAMPANIA
CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo 31
NAPOLI - ODORINO S.R.L. P.zza Lala 21

EMILIA ROMAGNA
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali
MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S.Stefano 9/C
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via P. Reti 6
UDINE - MOFERT V.le Unità 41

LAZIO
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C (Ponte Milvio)
ROMA - S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini
ROMA - TUTTO DISCO Via Baldo Degli Ubaldi 45

LIGURIA
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7R
RAPALLO (GE) - F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4 /E/19
SESTRI PONENTE (GE) - CEIN Via Merano 3/R

LOMBARDIA
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BRESCIA - LILLO Via E. Salgari 45/47
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BUSTO A. (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
CAVARIA (VA) - RADIO TV CURIONI Via Ronchetti 67
CINISELLO BALSAMO (MI) - GBC ITALIANA Viale Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone Da Corbetta 49
CREMONA - REPORTER Corso Garibaldi 25
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer
GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8
LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Cairoli 48
MILANO - E.D.S. S.R.L. C.so Porta Ticinese 4
MILANO - GBC ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - GBC ITALIANA Via Cantoni 7
MILANO - GRAZZINI Via Mauro Macchi 29
MILANO - GRAZZINI Via Pitagora 4
MILANO - GRAZZINI Via Romolo 9
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)

MARCHE
PASSO DI TREIA (MC) - VISSANI ARREDATUTTO Via San Marco Vecchio 7/B

PIEMONTE
ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47
BIELLA (VC) - SIGEST Via Trieste, 23/B
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MATRIX di ALBERTIN S. Via Massena 38/H
TORINO - MICRONTEL C.so G. Cesare 56/BIS
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C.Alberto 39/E
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 395
TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandella 16

PUGLIA
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26

SICILIA
PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via Ruggero Settimo 55

TOSCANA
PISA - TONY HIFI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale

TRENTINO ALTO ADIGE
BOLZANO - ELECTRONIA ARPE Via Portici 1
LAIVES (BZ) - C.M.B. ITALIA Via Marconi 14
MERANO (BZ) - KONTSCHIEDER ERICK Lauben 313

UMBRIA
CITTA' DI CASTELLO (PG) - WARE S.S. Tiberina 3/bis
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza San Domenico 10/A
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
TERNI - GBC di RAMOZZI R. Via Porta Sant'Angelo 25/A
VITERBO - CARTOLERIA BUFFETTI Via Marconi 65

VENETO
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigana 32
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. da Coderta 11
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

ORIGINALE E' IN

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER
DISTRIBUZIONE

I MIGLIORI RIVENDITORI LEADER

ABRUZZI
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP di A. Russo Via Mario Bianco 2
LANCIANO (CH) - LP COMPUTERS Via Monte Maiella 57
PESCARA - CHIP COMPUTER Via Milano 77/6
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 73
PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 38
TERAMO - ELETTRONICA TE.RA.MO P.zza Martiri Pennesi 4

CALABRIA
CASTRO LIBERO (CS) - GPA Via Napoli 8
CATANZARO - C & G COMPUTERS Sd Via F. Acri 26
CATANZARO - PAONE SAVERIO Via Acri 93
COSENZA - SIRANGELO COMPUTER ViaParisio 25
CROTONE - F.LLI RIOLO Via Venezia 1/7
LAMEZIA TERME - DITTA FUSTO SALVATORE C.so Nicotera 99
REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello
REGGIO CALABRIA - SYSTEM HOUSE Via Fiume

CAMPANIA
CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo 31
NAPOLI - ODORINO S.R.L. P.zza Lala 21
SALERNO - COMPUTER MARKET C.so Vitt. Emanuele 23

EMILIA ROMAGNA
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - CARTOLERIA STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
BONDENO (FE) - BYTE CENTER Via Turati 18/A
CARPI (MO) - SOMENZI DINO Via S. Francesco 15
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Majer 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali
MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20
NOVELLARA (RE) - ALPAX COMPUTER Via A. Manzoni 53
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - GEMMINO ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - C.A.R.E.M. P.zza Cittadella 40/41
PIACENZA - COMPUTER LINE Via Carducci 4
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri della Resistenza 15/G
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S.Stefano 9/C
RIMINI (FO) - EMPORIO BRIGLIADORI Via Gambalunga 52
SAN LAZZARO (BO) - ARCHIMEDE SISTEMI Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31

FRIULI
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via P. Reti 6
UDINE - MOFERT V.le Unità 41

LAZIO
CIAMPINO (RM) - COMPUTER TIME Via Col di Lana 11
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CHOPIN Via Chopin 27
ROMA - COMPUTERLINE Via M.A. Colonna, 10/12/14
ROMA - COMPUTER SHOP di Riti F. - Via Delle Palme 56/AB
ROMA - COMPUTER SHOP di Verrubbi Via Casal de Pasti 113
ROMA - DISCOLAND Via Baldo degli Ubaldi 45
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DITTA ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ELETTRONICA KAPPA V.le Delle Provincie 19
ROMA - GEMAR Via di Porta Cavalleggeri 65/67
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C (Ponte Milvio)
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45
ROMA - MUSICOPOLI P.zzale Ionio 17
ROMA - S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini
ROMA - TUTTO DISCO Via Baldo Degli Ubaldi 45
VITERBO - CARTOLERIA BUFFETTI Via Marconi 65

LIGURIA
GENOVA - A.B.M. P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7R
RAPALLO (GE) - F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4 /E/19
SESTRI PONENTE (GE) - CEIN Via Merano 3/R

LOMBARDIA
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - SANDIT Via S.F.D'Assisi 5
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci (Int. Città Mercato)
BRESCIA - LILLO Via E. Salgari45/47
BRESCIA - MICRO INFORMATICA Via F.lli Ugani 10/B
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3
BUSTO A. (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO A. (VA) - COMPUTER AMICO Via F. Corridoni 9
BUSTO A. (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CAVARIA (VA) - RADIO TV CURIONI Via Ronchetti 67
CERNUSCO SUL N. (MI) - SHOW ROOM Via P. Giuliani 34
CINISELLO BALSAMO (MI) - GBC ITALIANA Viale Matteotti 66
COMO - IL COMPUTER DI FERRARI C. Via Indipendenza 88
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone Da Corbetta 49
CREMA (CR) - GBC EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - REPORTER Corso Garibaldi 25
CUSANO MI. (MI) - GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19
DESENZANO DEL GARDA (BS) - MEGABYTE Via Castello 1
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer
GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM V. Provinciale 3
LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Cairoli 48
MALNATE (VA) - IL COMPUTER di BELLAVITA A. P.zza Della Repubblica 1
MANTOVA -TRENATDUEBIT Via C. Battisti 14
MELEGNANO (MI) - L'AMICO DEL COMPUTER V. Castellini 27
MILANO - B.C.S. Via Montegani 11
MILANO - E.D.S. S.R.L. C.so Porta Ticinese 4
MILANO - GBC ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - GBC ITALIANA Via Cantoni 7
MILANO - GRAZZINI Via Mauro Macchi 29
MILANO - GRAZZINI Via Pitagora 4
MILANO - GRAZZINI Via Romolo 9
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - SUPERGAMES Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - BIT 84 Via Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
RHO (MI) - ESSEGIEMME SISTEMI Via De Amicis 24
SEREGNO (MI) -TECNOCENTRO Via Baracca 2
VARESE - COMPUTERIA P.zza del Tribunale
VARESE - IL CENTRO ELETTRONICO Via Morazzone 2
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13

MARCHE
CIVITANOVA MARCHE (MC) - CESARI RENATO Via Leopardi 15
MACERATA - CERQUETELLA PIERINO Via Spalato 126
PASSO DI TREIA (MC) - VISSANI ARREDATUTTO Via S. Marco Vecchio 7/B

PIEMONTE
ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47
ARONA (NO) - JO COMPUTER Via Cavour 46
ARONA (NO) - LAE SOFTWARE Via Fogliotti 2
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
BIELLA (VC) - SIGEST Via Trieste 23/B
BIELLA (VC) - TEOREMA Via Losana 9
CASALE MONFERRATO (AL) -DANY ITALIANA Via Manara 7
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOIVARA - LIBRERIA LA TALPA Via Solaroli 4/C
NOVARA - PROGRAMMA 3Viale Buonarroti 8/C
NOVI LIGURE (AL) - FOTO SPORT Via Girardengo 97
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - DE BUG di GUGLIELMOTTO C.so Vitt. Emanuele II 22
TORINO - IL COMPUTER Via Nicola Fabrizi 126
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX di ALBERTIN S. Via Massena 38/H
TORINO - MICRONTEL C.so G. Cesare 56/BIS
TORINO - M.P.M. Guarini 4
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C.Alberto 39/E
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 395
TORINO - TV MIRAFIORI Via Carlo Alberto 31
TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandella 16
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - COMPUTER ARTS Viale Meucci 12/B
BARI - COMPUTER SERVICE Via Davanzati 31
BARI - WILLIAMS COMPUTER CENTER V.le Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRON. Via C.Pisacane 11
FOGGIA - CENTRO COMPUTER. Via Bari 12
TARANTO - TEA DI PIGNATALE Via Regina Elena 101

SARDEGNA
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
SASSARI - BAJARDO CARTOLERIA Viale Italia 16

SICILIA
CATANIA - A ZETA Via Canfora 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 4
CATANIA - FOTOTTICA RANDAZZO Largo Dei Vespri 21
CATANIA - PRISMA COMPUTER Via Canfora 122
MESSINA - FOTOTTICA RANDAZZO Via Gibellina 32
MESSINA - IL TEMPO REALE Via Del Vespro 71
PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via Ruggero Settimo 55
PALERMO - FOTOTTICA RANDAZZO Via G.B. Lulli 18
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - ITI Via Simone Corleo 6/8
SIRACUSA - COMPUTER SOFT CENTER Via Simeone 15

TOSCANA
AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piave 13
EMPOLI (FI) - WAR GAMES Via R.Sanzio 126/A
FIRENZE - ATEMA S.A.S. Via Benedetto Marcello 1A/1B
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE V.Centostelle 5 A/B
FIRENZE - HELP COMPUTER Via Degli Artisti 15/A
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Viani 126/128
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Ponchielli 2
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S.Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V.Veneto 26
PISA - TONY HIFI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale
S.GIOVANNI VALDARNO (AR) - I.C.S. P.zza della Libertà 12/E
SIENA - BROGI RENATO P.zza Gramsci 28
SIENA - VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17

TRENTINO ALTO ADIGE
BOLZANO - ELECTRONIA ARPE Via Portici 1
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
MERANO (BZ) - KONTSCHIEDER ERICK Lauben 313
ROVERETO (TN) - LA DISCOTECA SAVOIA Via Tortarotti 48

UMBRIA
CITTA' DI CASTELLO (PG) - WARE S.S. Tiberina 3/bis
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza San Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S.Ercolano 10
PERUGIA - STUDIO SYSTEM Via R. D'Andreotto 49/55
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
TERNI - GBC di RAMOZZI R. Via Porta Sant'Angelo 25/A
VITERBO - CARTOLERIA BUFFETTI Via Marconi 65

VALLE D'AOSTA
QUART (AO) - INFORMATIQUE Via Region Amerique 31

VENETO
ALTE CECCATO (VI) - GUERRA COMPUTERS V.le Industria
CITTADELLA (PD) - F.LLI ZURLO Via Garibaldi 9
FELTRE (BL)- GUERRA COMPUTERS FELTRE V.Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigana 32
ODERZO (TV) - GERI MASSIMO Via Verdi 46/D
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute
PADOVA - SARTO COMPUTERS Via Armistizio 19
PIEVE DI SACCO (PD) - VITALIANI ALESSANDRO E FRISON Via Roma 46
S. DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Vizzotto 29
S. DONA' DI PIAVE (VE) - REBEL Via F.Crispi 10
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. da Coderta 11
TREVISO - GOBBO CLAUDIO Via Venier 4
TREVISO - GUERRA EGIDO Via Cairoli 95/A
TREVISO - HOBBY VIDEO Via S. Agostino 11
VENEZIA - TECNOVIDEO MICHELETTI P.zza San Marco
VENEZIA - TELERADIO FUGA San Marco 3457
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Cairoli 10
VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8

ORIGINALE E'

LEADER
DISTRIBUZIONE

KENDO WARRIOR

BYTE BACK

Una delle solite spie che spesso si vedono nei vari film ha deciso di rubarvi dei documenti segreti da un qualche ufficio e voi, in qualita' di videogiocatore esperto, avete deciso di controllare le sue azioni. Armato solamente di una spada da kendo il nostro caro tizio entra negli uffici della T.O.N.T.O (Trasportatori di Denaro Non Tanto Ordinati). C'e' pero' un piccolo problema: gli uffici sono guardati da una marea di ninja e cani pronti a mandarvi gambe all'aria. Un po' di maneggiamento della spada e i cattivi sono KO ma per superare certi inconvenienti tipo tubature rotte che emanano fiamme é necessario un po' di cervello. Aggeggi tipo fusibili e un pezzo di tubo potranno essere raccolti. Altri oggetti possono essere utili per passare delle speciali porte ad energia. una volta raccolti i documenti bisogna raggiungere la terrazza dove un elicottero vi portera' via.

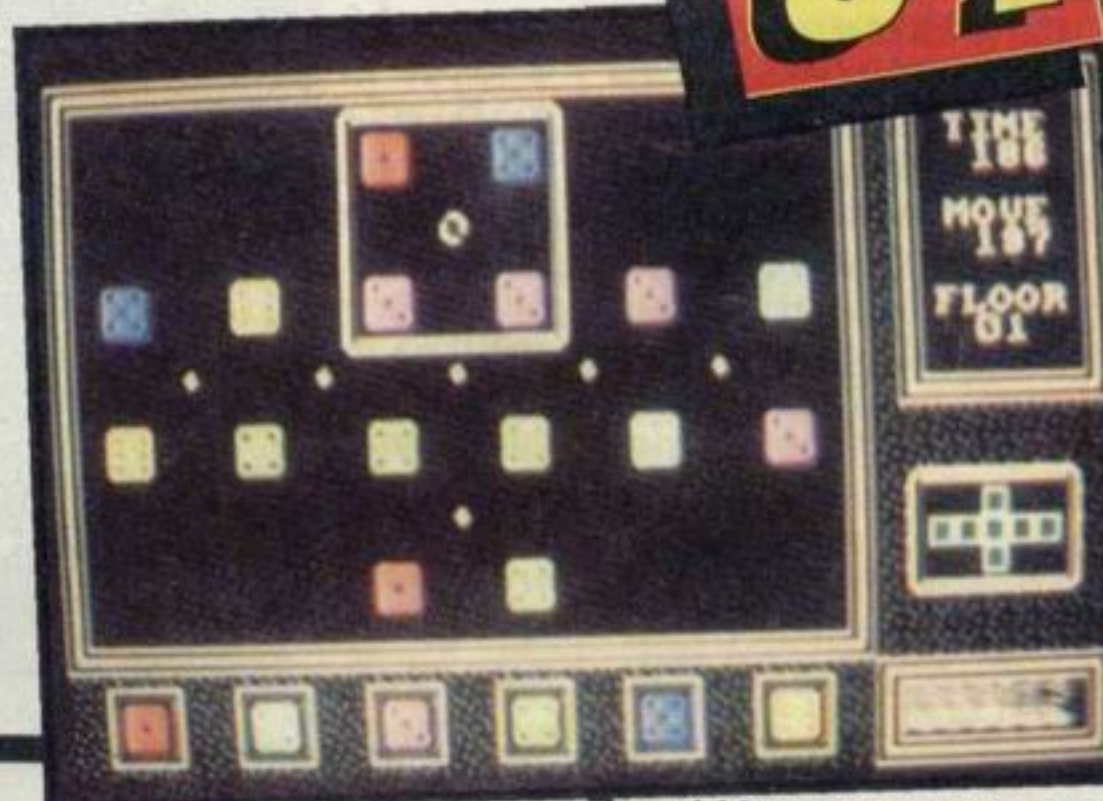
Per farla breve, é un'arcade-adventure-beat-em'up con flick-screen. Non ci sono molti enigmi — la vera sfida é data dal combattimento e dalla quantita' di stanze da mappare ma é fatto tutto molto bene. I fondali sono molto belli e gli sprites non sono neanche male. Una colona sonora aggiunge atmosfera alla qualita' del gioco, rendendolo un superbo prodotto. Con questo e con Cosmic Pirate la Byte Back rischia di diventare la migliore "budget label" del momento.

Globale 82%

MINDTRAP

MASTERTRONIC

Ecco un classico rompicapo che sembra in gran parte derivato dal famoso cubo di rubik. Come in tutti i giochi spaccacervello gli ingredienti sono: una serie di oggetti da manipolare e una serie di vincoli che, restringono la casistica. A voi cercare di ottenere il massimo risultato districandovi in mezzo alle costrizioni imposte. In Mindtrap abbiamo una serie di cubetti di vario colore e compito del giocatore e'incolonnare i cubetti del medesimo colore nell'ordine indicato alla base dello schermo. Per spostare questi cubetti il giocatore ha a disposizione pero'solo una sorta di contenitore quadrato che puo'accogliere al massimo quattro quadratini. Una volta all'interno di questo grande cursore la loro disposizione puo' essere modificata ma solo secondo una rotazione oraria o antioraria. Con spostamenti del megacursore e continue manipolazioni dell'ordine dei quadratini dovrete arrivare, entro un tempo limite e un numero di mosse consentite, all'"incolonnamento" secondo il codice cromatico imposto. Negli schermi piu' avanzati un'ulteriore restrizione sara' costituita dalla minore possibilita' di veicolazione da parte del cursore, e a partire dall 33' schermo si giochera' con qualche dimensione in piu'.
Meno videogame e piu' "rubik" di Tetris, Mindtrap ha divertimento da vendere. Il gioco sa offrire sane ore di allenamento spaccacervello pur non essendo frenetico come il citato mito made in USSR; ma il suo vero pregio e' proprio il fatto di essere piu' ragionato, anche se meno originale del suo predecessore. E magari un giorno ce lo ritroveremo anche al bar!

Globale 74%

BUDGET

PITSTOP II

KIXX (Medaglia d'Argento)

Vecchio di cinque anni e con il compito di confontarsi con giochi tipo Continental Circus e Test Drive II, ovviamente il gioco della Epix può sembrare un pochino datato, eh?
No, assolutamente. Secondo me è ancora il miglior gioco di guida per qualsiasi computer. Il suo vantaggio principale è il suo stupendo modo a due giocatori con split-screen per dare davvero il senso di competizione testa-a-testa. Ma perfino nel modo singolo (in cui il computer guida la macchina nello schermo inferiore) Pitstop II è magnifico, con buona grafica e ottimo sonoro — il rumore del motore è così realistico che capirete la vostra velocità senza guardare l'indicatore.
Come certo vi sarete aspettati c'è la possibilità di scegliere tra sei differenti tracciati da Brands Hatch a Vallelunga con un opzione "Grand Circuit" dove vengono giocate tutte le piste e si guadagnano punti per diventare Campione del Mondo. C'è anche la scelta tra sei, tre o nove giri e tre livelli di difficoltà. Il maggiore effetto di un livello "duro" è quello del consumo delle gomme. Ogni gomma è nera ma con gli urti appare una striscia colorata che quando diventa

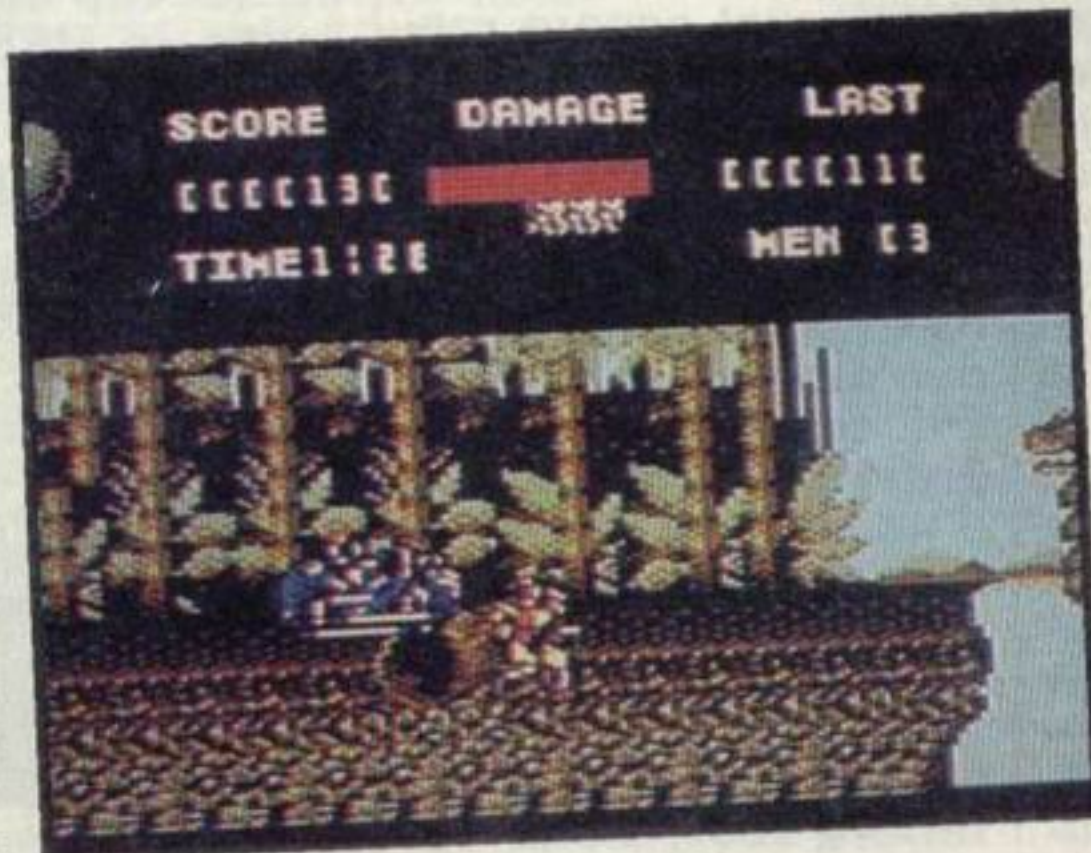
gialla indica che siete rimasti praticamente a piedi. Nel gioco a due la tecnica più sadica è quella di urtare il giocatore sulla ruota più conciata.
In ogni circuito ci sono i box nei quali potrete cambiare le gomme o fare benzina. La vista cambia mostrando la macchina con due omini comandati da voi che si occupano di essa. Operazioni veloci possono essere la chiave del successo, perciò datevi una mossa.
La cosa più bella in assoluto è però la sensazione di realismo che si prova giocando. Questo fa di Pitstop II un vero successo.

Globale 96%

SOLDIER OF LIGHT

RAD

64

L'Alto Comando galattico vuole ripulire la Federazione dagli infiltrati, ma essendo della gente particolarmente stupida ha tirato fuori i soldi per assoldare una sola persona con il compito di distruggere il nemico. Naturalmente sei tu e ci sono tre pianeti da ripulire. Questi pianeti possono essere affrontati in qualsiasi ordine e vedono il giocatore saltare, collezionare armi più potenti e nel frattenpo continuare a sparare a soldati, navicelle che volano basso e nemici di fine livello super-tosti.
Mentre i nemici sono praticamente sempre gli stessi, ogni mondo ha i suoi fondali: un mondo sembra una luna, un altro sembra un deserto egizio e un altro ancora sembra una foresta. Tutti questi sono schiaffati in un singolo caricamento e se ne finite uno avete da affrontare uno spara e fuggi per poterne distruggere un altro. Questa sezione in effetti serve per lo più a variare un po' il tutto.

I semplici coin-op tipo Soldier of Light di solito generano le migliori conversioni ma in questo caso non è così. La grafica è discreta e il sonoro è mediocre ma il problema maggiore sono gli attacchi dei nemici costanti e senza posa. Non importa quanti tu ne distrugga, ce ne saranno sempre una tonnellata pronti a farti fuori. Nonostante ciò, se pensi che la sfida valga il prezzo, tienilo d'occhio: non si sa mai.

Globale 64%

FRUIT MACHINE SIMULATOR

CODE MASTERS

Ecco, ci risiamo. Giù la monetina e TRACK, un bel colpo alla leva. DRRRRRUM, Ciliegia, Ciliegia, Campana! TIN, TIN, TIN, giù cinque monetine. E via con una nuova partita.
Beh, l'avrete capito, sto parlando di una Slot Machine, una di quelle macchinette mangiasoldi che tirando una leva muovono solitamente tre rulli raffiguranti prugne, campane, limoni e cocomeri. Se ottenete tre frutti uguali sulla fila centrale vincete una certa quantità di monetine pari alla combinazione ottenuta.
Il fascino di questo tipo di giochini è notevolissimo, soprattutto perché questi aggeggi utilizzano componenti e sistemi meccanici incredibilmente complicati e interessanti, ma la versione computerizzata è carente di tutto questo, e perdipiù offre un divertimento puramente passivo.
E' vero che nei Casinò oggi le Slot Machine sono gestite da un computer, ma è anche vero che i soldi inseriti nella fessura e quelli vinti (o persi) sono veri e tangibili, e questo è l'unico elemento che mantiene in vita la loro presenza.
Comunque vuoi perché in Italia siano proibite, vuoi perché qui da noi la cultura del gioco d'azzardo non è proprio ben vista, le Slot Machine accattivano sempre qualcuno e la Code Masters ve la propone sull'Atari 800XL.
Tanti colori e tante possibilità. Oltre alle combinazioni vincenti, infatti, potrete tentare la sorte cercando di raddoppiare ciò che avete vinto o facendo percorrere a un personaggino chiamato Dizzy un labirinto che vi permette di incassare altro denaro.
Se siete stati a Londra avrete visto senz'altro queste Slot Machine e questa proposta in versione completamente elettronica è piuttosto fedele a quelle originali.
Certo, il gioco alla lunga stanca, ma se vi fate dare soldi veri dagli amici ad ogni tiro (e li pagate se vincono) potrete divertirvi un mondo. Ma non dimenticate che il gioco d'azzardo, in Italia, è vietato per legge.

Globale 73%

WIZBALL

HIT SQUAD

Wiz-world è un mondo tranquillo e felice, famoso in tutta la galassia per i suoi paesaggi unici e coloratissimi. A provvedere alla manutenzione e preservazione di tali idilliaci panorami c'è il mago Wiz che, coadiuvato dal suo gattino Wizcat, passa il tempo raccattando lattine di Wiz-coca lasciate in giro dagli immancabili Wizvandalispaziali.
Un bel giorno però accade una cosa che nessuno avrebbe potuto immagninarsi, un certo Wiz-daltonicus, invidioso di tutte quelle tinte sgargianti, ha decolorato tutto il pianeta con il terribile Wiz-Dash, che, come sanno anche lassù, lava più bianco che più bianco non si può.
Al povero Wiz, sbiancato in volto, non rimane altro che armarsi di Wiz-Lenor (che difende i colori), per cercare di ravvivare il paesaggio sbiadito. Il problema è che l'influsso decolorante non è ancora terminato e così, per non diventare un Wizalbino, è costretto a rinchiudersi nella sua Wizball-lavatrice.
A metà del prelavaggio gli viene però in mente che ha lasciato all'esterno molti strumenti necessari alla sua missione, fra cui anche l'indispensabile gatto. Il primo problema che si presenta all'inizio del gioco è quindi quello di recuperare i vari stabilizzatori (per evitare gli effetti della centrifuga), i Wizlaser-ammorbidenti, e quindi Coccolino (che poi sarebbe il gatto). Girovagando per le varie regioni, che in tutto sono otto, dovete cercare di sopravvivere e raccogliere, tramite il gatto, delle gocce di colore per accumularle in appositi bidoni da candeggio. Quando avete la quantità sufficiente di ogni componente base (rosso, verde e blu) per la tonalità specifica venite risucchiati e spediti nell'iperspazio che vi porterà alla vostra lavanderia, ehm, volevo dire laboratorio. Ogni volta che colorate tutto un paesaggio (per ognuno occorrono tre passate) potete godervi per qualche secondo il panorama, ma non c'è tempo per stendersi al sole ad asciugarsi perché dovete subito mettervi sotto con le nuove aree a cui si accede terminando quelle precedenti, in modo che le zone "attive" rimangano sempre tre. Mi sembra scontato aggiungere che per riportare tutti e otto gli schemi alla loro originaria bellezza ne dovrete fare e vedere veramente di tutti i colori!
Il gioco rimane quel prodotto fascinosissimo e quasi perfetto che fece la sua comparsa un paio d'anni fa. Se anche avesse perso un po' di smalto con il tempo, cosa in cui non credo affatto, il prezzo ampiamente ritoccato mi consente di mantenergli quel mitico e meritatissimo novantotto per cento.

Globale 98%

BUDGET

Pro Power Boat Simulator — Code Masters

Per la gioia dei numerosissimi fans dei vari "Simulator" della Codemasters che tutto sono fuorchè simulatori, ecco a voi "Pro Power Boat Simulator"; non-simulatore di una spericolata corsa da soli o in compagnia attraverso dei fiumiciattoli a bordo di un catamarano o di un fuoribordo (a scelta — se si gioca in doppio uno usa il catamarano e l'altro il motoscafo). Lungo i fiumiciattoli in questione si trovano pericoli in quantità compresi nuotatori un pò folli, motoscafi avversari, rampe su cui saltare e isolotti nel bel mezzo della strada. I due mezzi disponibili sono diversi per delle caratteristiche proprie: il motoscafo raggiunge alte velocità ma ha bisogno di andare molto veloce per saltare, il catamarano è un po' più lento ma salta ugualmente con poco sforzo. Ogni tanto durante i percorsi ci sono delle specie di tunnel che devono essere attraversati a bassa velocità pena la perdita di una o più vite. Se poi siete proprio sadici potete spingere il vostro compagno di gioco sulle rocce (ma altrettanto potrà fare lui). Alla fine di ogni stage si deve affrontare un mini-percorso bonus in cui si deve fare un vero e proprio slalom tra delle boe per acquistare punti e avere la possibilità di vincere una vita extra.

Come aspetto generale Power Boat è realizzato molto bene, con uno scroll molto fluido, sprites ragionevoli e un paio, di jingles azzeccati. Purtroppo però lo schema di gioco è un pochino ripetitivo e può annoiare presto se non si ha un amico con cui giocare. Nonostante ciò, se vi piacciono i giochi bizzarri di corsa, non odiate gli aggettivi "Pro", "Advanced", "Professional" o "Supadupa" e avete qualcuno con cui giocare ve lo consiglio. A questo prezzo...

Globale 76%

SHINOBI

VIRGIN/MASTERTRONIC, cass.

Am

Una banda di terroristi ha preso in ostaggio un gruppo di bambini indifesi prelevandoli direttamente dall'asilo. Non che vi interessi più di tanto — siete abituati a situazioni ben peggiori — solamente che il pargoletto della vostra vicina di casa (quella rompiscatole) è uno degli ostaggi e siete quindi costretti a intervenire. Vi infilate la tuta da ninja, prendete una quantità industriale di shuriken e una spadona ben affilata e vi gettate nella battaglia. I numerosi bambini sono sparpagliati in diversi livelli sorvegliati dai più cattivi mercenari che ci siano sulla faccia della terra, ma le vostre capacità ninja vi salveranno ancora una volta — come sempre.

Stranissimo coin-op quello Sega da sala, è stato convertito su tutti i più famosi micro badando bene a sfruttare al massimo la licenza senza far attenzione a realizzare un buon gioco. Il risultato è — come era prevedibile — un poverissimo beat'em-up a scrolling variabile da orizzontale a multi-direzionale con un minimo di azione puramente arcade. La grafica è ai massimi livelli quanto a cubettosità e i colori sono vivaci ma poco efficaci. Oltretutto la lentezza è piuttosto fastidiosa così come la scarsa rilevazione di collisione. Gli effetti sonori vi faranno venire subito voglia di abbassare il volume e la ripetitività dell'azione — interrotta sporadicamente dall'apparire del solito boss di fine-livello — vi farà stressare rapidamente. Se cercate una buona conversione per il vostro Amstrad non è certo qui che dovete cercare!

GLOBALE 58%

VIRGIN/MASTERTRONIC, cassetta

Am

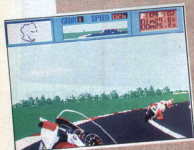
Bello? Mah...

L'hai voluta tu, Marco... Eh, Eh; NdDE)

L'ennesima invasione aliena si sta prospettando e i rivoluzionari mezzi d'assalto Gemini sono quasi pronti. Gli alieni che questa volta hanno intenzione di invadere il vostro pianeta sono principalmente degli insetti giganti. I vostri caccia sono predisposti per poter trasportare una grande quantità di armamenti, ed è possibile aggiungere al vostro carico quelle che dovreste eventualmente trovare per strada. Il gioco si svolge totalmente a scrolling verticale, fase dopo fase, un mostro di fine livello dopo l'altro per arrivare finalmente al cospetto del grande boss finale che non avrà altra intenzione se non quella di farvi scomparire dalla sua vista.

Il giochino è piuttosto stupido, le armi sono varie ma poco convincenti e alla lunga (ma non troppo) si finisce per stufarsi. Cercate un buon spara e fuggi? Prendete Silkworm o Forgotten Worlds!

PRESENTAZIONE 60%
Multiload decente e istruzioni OK.
GRAFICA 72%
Colorata e ben definita.
SONORO 61%
Niente di galattico ma nel complesso buono.
APPETIBILITA' 66%
Azione frenetica e veloce; peccato non si possa giocare in due...
LONGEVITA' 62%
Alla lunga ci si stufa.
GLOBALE 69%
Un buon gioco che poteva essere meglio.

il SOFTWARE ORIGINALE distribuito in esclusiva da C.T.O.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

POSTA

Posta, posta, e ancora posta. Questo mese ne abbiamo ricevuta più del solito, sarà perché comincia a fare freschino e ve ne state tutti in casa al calduccio con la penna in mano. Sta di fatto che ancora una volta mi sono trovato sommerso dal mucchio selvaggio delle vostre proteste, dei vostri complimenti, delle vostre fantasie e delle vostre parolacce. Ma dico io: quante ne conoscete?

Come avrete capito mi sono letto tutta la posta per smistarla e, prima di passare la carta a MBF, mi prendo la briga di rispondere a tre di voi.

Comincio con Marco Lanzi di Ferrara che ci fa una lista dettagliata e completa di cose che vanno bene e cose che vanno male.

Grazie per la lista, Marco, prenderemo in considerazione le tue richieste, ma non accusarci di pirateria: TGM Software, la rivista con dischetto, ACQUISTA REGOLARMENTE I DIRITTI DEL GIOCO CHE METTE IN VENDITA IN EDICOLA.

Segue a ruota Davide Basilea di Palermo che si lamenta per alcuni errori ortografici che la rivista contiene.

Caro Davide, tu dici che la frase "Non centra niente" è sbagliata; perché, forse tu scriveresti "Non c'entra niente"? Guarda che il verbo "Centrare" esiste, eccome! Poi ricorati che po' si scrive con l'apostrofo perché è elisione del vocabolo "poco": te la sei scordata, visto che l'hai sempre scritto senza? Ancora ti lamenti del listato che trovava le poke per i giochi della GO!, ma non hai letto che si trattava di un Pesce d'Aprile? E poi, tu che hai tanto da criticare i nostri errori, che significato ha la frase: "Potreste darmi il numero di qualche banca dati giochi veramente forte?". Insomma Davide, ammetto che sulla rivista abbiamo scritto "dio" anziché "di", ci è sfuggita una "o" di troppo, ma correggere le bozze richiede molta attenzione e la stanchezza a volte gioca brutti scherzi. Non devi essere così categorico, anche perché hai fatto errori mostruosi nella lettera che ci hai scritto. Allora ricorda: se devi criticare qualcuno o qualcosa, conta fino a dieci prima di parlare, un esame di coscienza potrebbe evitare brutte figure.

E concludo pubblicando l'intera lettera di Gabriella di Porto San Giorgio. Qui in redazione l'hanno letta tutti, e ci siamo commossi: chissà perché. Forse perché ha capito quanto sforzo e passione ci sono dietro le pagine di Zzap! Ma leggete la lettera e ne riparliamo poi.

Porto San Giorgio, 13/9/1989
Spett. Redazione di Zzap!,
da qualche mese vedo girare per casa il vostro coloratissimo mensile: la prima volta lo notai, vi gettai uno sguardo indifferente, da adulta; la seconda l'ho sfogliato, notando subito che la copertina si stacca dal resto del giornale con eccessiva facilità; la terza (quella che ha provocato questa lettera), l'ho letto quasi tutto, dando naturalmente la precedenza alla rubrica della Posta. Amo molto leggere le rubriche della Posta. La cosa singolare è che non mi era mai capitato di leggerne una così piena zeppa di gulp, sigh, prrr, e con tonalità così colorite, arrabbiate, indignate, provocatorie e robespierriane. Per rimanere in Tema di Revolution, oserei dire che tra quelle righe aleggi un'atmosfera di Terrore...

Ma la cosa ancora più affascinante, che mi ha intrigata e quasi commossa, è che chi scrive tutte quelle "letteracce" potrebbe essere mio figlio.

Mi sono resa conto di vivere ad anni luce di distanza dai loro interessi e dal loro linguaggio ed è stato meraviglioso ritrovarli tutti lì, arrabbiati tiranni, allo stesso modo di come eravamo noi, io, alla loro età e di come sarà da qui a qualche anno (forse uno) mio figlio maggiore. Belli, belli tutti, compresi quelli che adorano apparire ripugnanti!

E benvenuto anche il vostro giornale che raccoglie questa manica di ottobittisti (od ottobittomani?) e li mette quasi in fila, a volte elogiandoli, a volte maltrattandoli, a volte sculacciandoli.

Io, come la maggior parte degli adulti, non ci capisco molto di computer, ma mi piace tanto giocare.

I giochini che piacciono a me, purtroppo, sono passati di moda, credo, perché non ne ho visto nessuno di quel tipo sul vostro bel giornale. Sarebbero quelli dove si spara, cioè dove c'è l'omino o l'astronave che deve sparare e uccidere i nemici.

In casa nostra staziona un Commodore 64 vecchio, che funziona con le cassette e devo dire che ci ho giocato molto, finché la nascita della mia terza figlia mi ha rubato anche quel poco tempo che avevo disponibile per me.

Tornando al giornale, sono rimasta piacevolmente sorpresa della presentazione del video game di Batman nel numero 37. Quale appassionata di tutto ciò che parla a fumetti; specie se statunitense, ho apprezzato, oltre alla presentazione del gioco, l'introduzione al personaggio, forse indispensabile per il pubblico molto giovane della rivista. Bravi! Sempre in riferimento al numero 37, (l'unico che ho letto), non convengo con chi ce l'ha con il Latino dei liceali: pur avendo frequentato una scuola tecnico-industriale, penso che l'errore più grosso della riforma sia stato quello di aver abolito il Latino dalla scuola media. In buona parte è "lui" che elimina errori di sintassi e ortografia.

Non convengo con chi commercia cassette piratate e neanche con chi le acquista. Noi genitori dovremmo essere i primi a far capire ai nostri figli l'errore di fondo celato in un acquisto "furbo".

Le NDR vivono! Ci fanno conoscere colui o colei che legge la nostra posta e così anche i commenti. Mi sembrano significativi, per questo forse a volte sono rifiutati da quella massa di cuccioli idrolobi.

Ultima cosa: la posta a me va bene così. Essere cloni gli uni degli altri e scannarsi proprio per questo è tipico della generazione. Di certo non invidio chi, curatore della rubrica, deve leggere se non tutte, non lo so, almeno buona parte delle lettere che gli arrivano.

Concludo.

Non so se mi capiterà più di leggere Zzap!, forse sì, forse no, ma la cosa importante è che so che mio figlio legge un giornale "serio" anche se celato dietro l'etichetta della demenzialità, che è curato da gente responsabile e simpatica e che, a parte la copertina inesistente, per questi motivi ha ottenuto da me la "Laurea Ad Honorem".

Non so se vi conviene pubblicare questa mia lettera (sempre che siate riusciti a decifrarla) così materna, anche se sarebbe per me una gioia vedere la faccia che farà mio figlio, il quale si vergogna di me che scrivo a Zzap!

Mi concedi un P.S.?

P.S. Nel megacommentone finale del numero 37, MBF alla fine dice: "Il vostro affezionatissimo uomo ragn...". Volevi dire Uomo Ragno? Se sì, perché ti piace e lo leggi, oppure è riferito alle acrobazie che devi fare per smistare la posta dei piccoli lupi mannari? Io lo adoro!

Un saluto a tutti, Gabriella.

Ecco, io vorrei lanciare una specie di appello a tutti quei genitori che se la prendono con noi perché considerano la nostra rivista un "cattivo esempio" per i loro figli, senza rendersi conto che il cattivo esempio lo danno loro a chi hanno messo al mondo. Gabriella vi ha dimostrato come sia possibile essere vicini ai propri figli, amarli, ed educarli rispettando le loro esigenze.

Io ho apprezzato molto questa bellissima lettera, e come me tutta la Redazione. Non ho parole per rispondere adeguatamente, ma mi limito solo a spiegare a Gabriella che le lettere vengono lette TUTTE e non mi tiro indietro malgrado la mole. MBF adora l'Uomo Ragno, come molti altri fumetti, mentre io preferisco Paperino!

Continua così, e mostra la tua lettera a tuo figlio, sarà felicissimo di capire che una mamma così non la si trova tanto facilmente, neppure cercandola col lanternino.

Concludo con un doveroso ringraziamento a MBF ***(Che sì, è un appassionato, come molti di noi, del resto, del grandioso alter ego di Peter Parker e di tutta la super-compagnia targata Marvel/DC. Scusa l'intromissione, Steve — BDB).***

Grazie a lui la Posta di Zzap! e di TGM è diventata una posta con la p maiuscola. E questo dice tutto.

Vai, tocca a te, MBF.

Stefano Gallarini

PROLOGO

Fa un freddo cane, almeno qua a Milano, ma ciò non ci impedisce di preparare la Posta di Novembre. Sigh, e poi ci insultate! Se c'è una cosa che non sopporto sono gli insulti inutili, la volgarità fine a sé stessa. Infatti, come aveva già scritto Stefano "Steve" Gallarini il mese scorso, una buona metà delle lettere che ci giungono sono stracolme di insulti e minacce. Posso anche capire (ma a fatica) che la Posta o ZZAP! stesso non vi piaccia, ma non è con una

parolaccia che si migliora lo standard. Lo ripeto da mesi, ma a quanto pare pochi l'hanno capito. Probabilmente farei meglio a ignorare chi crede di essere intelligente scrivendo spacconate volgari, ma a volte è impossibile stare zitti. Chiudendo questa parentesi iniziale che avrei preferito non fare, passiamo a un breve sommario della Posta invernale, soffermandoci su qualche dissertazione fuori posto. Innanzi tutto devo anticipare che, nonostante ZZAP! sia una rivista dedicata essenzialmente ai videogiochi, le lettere che leggo parlano di tutto fuorché di videogiochi. Quando uno si ammala, non se ne accorge subito, e la malattia comincia a peggiorare, fino a che, un bel giorno, uno si guarda allo specchio e vede che è deperito in modo terrificante. Così è successo per la Posta. Ragazzi! Diamoci una svegliata! Che fine hanno fatto le vostre osservazioni sui videogiochi, sul mercato in continua evoluzione, sui nuovi computer e su tutto ciò che interessa il vostro computer?!? Chi l'ha mai detto che nella Posta si debba discutere solo di latino e di demenzialità? Ci siamo forse dimenticati del nostro glorioso passato? O forse siamo condizionati dai catastrofici che vogliono gli otto bit morti?!? Senza abbandonare il presente e tentare inutili quanto utopistici ritorni al passato dobbiamo cominciare ora a costruirci il nostro futuro. Perché sono le lettere che fanno la Posta, non il contrario! Rivoluzioniamoci! Ma, senza correre troppo, dedichiamoci a questa Posta...

IN DIFESA DEI VIDEOGIOCHI, MA NON TROPPO, OVVERO I NEUTRALI

Cara Paola,
sono uno dei supposti ebeti videodipendenti e scrivo per confutare la tua lettera del numero 37. Temo proprio che ti sia fatta delle idee un tantino smodate su chi siano e cosa facciano i videogiocatori. Capisco che leggendo la rubrica della Posta su ZZAP! la "categoria" ti sia parsa quantomeno anormale. (Questa è una frecciata, NDR) Posso rassicurarti: sono piuttosto isolati i casi affini a quello del Bittanti che in quel di S. Pietro all'Olmo, pressoché mensilmente, si adopera per deliziarci con le sue raccapriccianti missive. Il mio è un invito a non generalizzare. Tu fai passare i videogiocatori per una massa di invasati dediti al blastaggio perpetuo, totalmente succubi dei videogames, a dir poco, degli alienati. La realtà è un'altra, a parte le inevitabili eccezioni, molti di noi considerano il computer come un passatempo : c'è chi si diverte a collezionare francobolli, soldatini, brutte figure nelle pagine della Posta o a giocare un RPG. Noi ci divertiamo a blastare qualche miliardo di pixel. Tra l'altro, il fatto che uno ami i videogiochi non esclude che gli interessi siano molteplici. Io, per esempio, non perdo un fumetto della Marvel, ma non mi sfiora l'idea di passeggiare lungo le facciate dei palazzi quanto quella di saltare su un camion in movimento con un nunchaku e vibrare colpi micidiali a chi tenti di tirarmi giù, e tutto questo proprio perché sono legato alla realtà che mi circonda. Sono perfettamente d'accordo con te quando affermi che il "computer limitato al caricamento dei videogames è la più grande idiozia del ventesimo secolo" ma credo proprio che anche in questo caso tu abbia una visione pessimista delle cose. Sono sicuro che anche tra la vasta cerchia dei lettori di ZZAP!, una buona parte conosca bene il proprio computer e che non sempre utilizzi queste conoscenze per... Sante cause (ma questa è un'altra storia). Vorrei concludere facendo notare che recentemente anche le ragazze si stanno facendo vive nelle pagine della Posta e non per imbrattarle con stupide diatribe, inutili polemiche e consimili amenità. Saluto tutti i lettori (polemici, antipolemici, demenziali e non inclusi) e la redazione.
Stalker.

DAGLI AI VIDEOGIOCHI! OVVERO GLI ALIENATI

Cara redazione di ZZAP!
Mi ha spinto a scrivervi la lettera di Paola Guidelli, con la quale sono pienamente d'accordo. Vorrei infatti narrarvi la mia triste storia: tanti anni fa quando Pong fece la sua comparsa, era un periodo in cui i miei mi picchiavano sempre. "Non hai portato a casa una buona refurtiva!" Mi dicevano, mentre mi frustavano appeso a un lampadario come un salame. E fu quel giorno che, per liberarmi da un'opprimente situazione familiare, decisi di affrontare la vita da uomo: per la prima volta infilai 50 lire in un videogame. Da quel giorno la mia situazione peggiorò notevolmente: gli occhi si arrossavano, si dilatavano, la miopia avanzava paurosamente, il mio portafogli dimagriva e i capelli erano sempre irti. Non vi dico il piangere che facevo quando quei b•••••i di alieni mi uccidevano, e vedevo il piccolo sprite della mia navicella che esplodeva in un nanosecondo. Fu tale la mia crisi di sconforto che cercai aiuto nell'alcool. Mi ubriacavo pensando "ho battuto il record di Hyper Olimpyc". La mia dedizione agli alcolici si interruppe bruscamente quando venni stirato da un TIR nei pressi della sala giochi. Dopo di che mi diedi alla droga, alla prostituzione, all'Aiazzone e all'incarcerazione. Qui, nella cella 458, ridotto a una larva umana, aspetto la fine che verrà, e TUTTO PER COLPA DEI VIDEOGIOCHI!
Uggha Joe.

DIFENDIAMO I VIDEOGIOCHI! OVVERO I VENDICATORI!

Spett. Le redazione di ZZAP!
Chi vi scrive già vi ha scritto una volta senza essere risposto (E che ce voi fà, NDR), comunque non fa niente. Voglio subito precisare il motivo per cui vi ho scritto: è mia intenzione rispondere a Paola Guidelli, quella ragazza di Pesaro che scrisse una lettera pessimista. Cara Paola, come il gioco del pallone o della pallavolo è un divertimento, che poi finisce, anche giocare a computer è un divertimento o un passatempo a seconda dei casi. Non è detto che bisogna sempre studiare nella vita, ma forse tu non intendevi questo: infatti dici che bisogna pure uscire, vivere la vita, affrontare il mondo, ma secondo te, in questa vita esistono solo problemi oppure esiste anche il divertimento? Come si dice, prima il dovere e poi il piacere, e allora via, dopo aver studiato o lavorato o dopo una giornata stancante ci vuole un po' di riposo, no? E' chiaro che chi sta sempre vicino ad un computer dalla mattina alla sera, innanzi tutto si rovina la vista e poi si chiude in sé stesso, non sa affrontare problemi e va in crisi. Ma chi ti ha detto che tutti noi lettori siamo così? Forse perché scriviamo lettere in continuazione facendo capire che siamo dei fanatici? Io sono salernitano, e qui a Salerno conosco un ragazzo che lavora in un negozio di computer (pirata!) , non va a scuola per stare lì, casomai a programmare o giocare, e quella è la sua vita. Risultato faccia bianca, occhi gonfi e atteggiamento da spastico (basti pensare che l'estate non va al mare perché va in negozio). Però come ti ripeto, sono poche le persone così, e poi non è vero che il videogame è come l'amore, e rende sicuri di essere nel giusto: c•••••e! Comunque ora lascio a te riflettere su questo che ho detto sperando che un po' del tuo pessimismo si allenti. [...]
Francesco Massa Via Sichelgaita 84 84100 Salerno

Come volevasi dimostrare, la lettera provocatoria di Paola, apparsa sul numero di settembre non poteva che scatenare un putiferio. Quando la provocazione è evidente, la folla si scatena. Queste sono solo alcune delle moltissime lettere giunteci. Rappresentano tre categorie: la prima considera Paola una moralista fanatica che è interessata esclusivamente a creare caos e polemica gratuita, la seconda solidalizza con la stessa dichiarandosi pienamente d'accordo e ringraziandola per aver avuto il coraggio di togliere lo scheletro dall'armadio e poi c'è una fascia di lettori, piuttosto numerosa, che commenta moderatamente i concetti espressi dall'amica di Pesaro. Queste tre lettere sono i capisaldi delle tre categorie. Ho poco da aggiungere, anche perché il mio compito di mediatore in questo dibattito pre-natalizio mi impone di non sbilanciarmi troppo. Comunque, vorrei ripetere che la tesi di Paola mi pare un po' apocalittica ed esagerata, sopattutto perché troppo generalizzante. Comunque ognuno è libero di pensarla come gli pare. Mi chiedo però dove finisca la polemica costruttiva e dove inizi la provocazione più inutile. A questo proposito mi piacerebbe sentire il parere di Stefano. Eh Steve, staccati dal Mac e vieni qui a dire qualcosa...

...Ecco, mi introduco nella posta di MBF. Vedi Paola, secondo te io sarei completamente scemo, visto che mi occupo di videogiochi giorno dopo giorno. Bene, io non mi sento tanto scemo, sarà perché lo sono così tanto da non rendermene conto. Ma è meglio così, altrimenti potrei rimanerci male.

Ma visto che consideri tanto male i videogiochi e i suoi fruitori, perché hai in mano la nostra rivista? Fossi in te sarei molto, molto preoccupata. Allora, Paola: a che gioco giochiamo? Ah, scusa, dimenticavo, tu non giochi... MAI! (Steve).

CARTOLINA DEL MESE 1989
IL RITORNO

Vi sembrerà incredibile ma il numero di cartoline che ci sono arrivate, anziché crollare, continua ad aumentare, e la cosa mi spaventa perché le stesse sono datate luglio, e oggi siamo a ottobre-novembre! Accipicchia, miracoli della PT! Non mi pare giusto quindi liquidare tutti coloro che ci hanno scritto da ogni parte d'Italia con due righe, per cui ora pubblicheremo i loro nomi, ma, attenti, non è ancora l'elenco finale!!! I nomi sono messi disordinatamente, per cui non lamentatevi di precedenze alfabetiche.

Claudio Pelucchi (La Maddalena), Black Ninja (Montefumarolo), Andrea "il critico" Pachetti (Dolomiti), il Censuratore Pazzo (Valsesia), Alessandro Francescoli (Bonifacio) e poi... Vi ricordate del mitologico Piero '74? Ma come no, quello che ci aveva scritto sei cartoline? Orbene, il nostro infaticabile lettore è arrivato a spedirne ben 16 (proprio SEDICI). Eccezionale. Sempre da Marina di Camerota. BDB ha avanzato l'ipotesi che Piero è il figlio del tabaccaio, ma io non mi pronuncio. Ok, ragazzi, siete stati veramente bravi e apprezzo moltissimo la vostra passione anche vacanziera per ZZAP!. Visto questo enorme successo, non è detto che l'anno prossimo il concorso non diventi vero... Preparatevi sin da adesso! Grazie per gli stupendi paesaggi che ci hanno fatto dimenticare per un po' il freddo di questa stra-inquinatissima metropoli, e non è moralismo!

QUATTRO APPUNTI CHE NON HANNO NIENTE A CHE FARE CON QUATTRO AV-VIRGOLE

Cari zoppi, (casomai zappi! NDR) ho qui sotto gli occhi il numero 37 della vostra rivista, se non vi dispiace avrei alcuni appunti da rivolgervi. Innanzitutto sono solo appunti e non critiche, cioè sono soltando delle sfumature di una rivista che per me è una delle migliori in Italia riguardo ai videogiochi, in secondo luogo spero che mi scuserete se userò un linguaggio un po' troppo altezzoso, è la prima volta che vi scrivo e non so ancora come rivolgermi a voi (dacci pure dell'essi, NDR). Comunque credo che sia meglio un linguaggio come il mio che quello di D. A. (Iniziali del più odiato dagli italiani), e ora passiamo alle mini-critiche:

1 One Un : la Posta dell'ultimo numero non mi è piaciuta perché ci sono solo tre, e dico TRE, lettere intere, le altre sono dei riassunti senza sugo. Dico io, voi credete che il Filosofo avrebbe scatenato tutto quel putiferio se voi aveste riassunto la sua lettera?!? Io credo di no, anche se detto così può sembrare bello. E che vuol dì? Non lo so.

2 Two Deux: vorrei chiedere a Myself se è imparentata con la profetessa, perché mi sembra scorgere una certa assonanza di idee. Cara Myself, se tu scrivi a ZZAP! è perché leggi le recensioni dei videogiochi, no? E se così è vuol dire che sei come quel tipo che non piaceva a Gesù Cristo (come si chiamava? Fariseo original model) perche predicava bene ma viveva male. In soldoni: non puoi dire che tutti i videogiocatori sono dei rimbambiti se tu compi i loro stessi (presunti) errori; comincia tu a dare il buon esempio: non comprare più ZZAP! (scusate recensori ma non sono riuscito a trattenermi!).

3 Three Trois: i vostri santini non mi piacciono, era meglio prima e poi voi siete solo in tre? MA, AJ e Stefano? Mamma mia, meglio li turchi!

4 Four Quatre: abbasso la polemica perché ci fa diventare tutti stupidi. La mia polemica non lo è, leggete bene tra le righe!

Pubblicate almeno il mio indirizzo, grazie.

MAURO DELUCIS Via Gioberti 30
10128 Torino

PS
Se il mio linguaggio e le mie idee vi hanno fatto vomitare, pazienza, ma almeno qualche appunto della mia lettera pubblicatelo, vi prego, ho bisogno di scoprire se esisto veramente.

PPS
Non mandate Rambo a casa mia perché sono alto un metro e 88 cm e peso 75 kg. A buon intenditor... Viva NDR! IO TIFO PER NDR!

Andiamo con ordine, caro Mauro. La Posta del numero 37 serviva a smaltire un gran numero di lettere senza fare discriminazioni di sorta. Nel mega-dibattito sulla situazione postale sono intervenuti infatti diversi lettori, che altrimenti avrebbero difficilmente visto pubblicata la loro missiva, vuoi per mancanza di spazio, vuoi perché la stessa ripeteva concetti già presentati da altri. Il dibattito raccoglie un gran numero di opinioni su un determinato argomento, ma ciò non toglie che lettere singole in cui sono presenti elementi nuovi o particolarmente interessanti non possano non venir pubblicate interamente (ad esempio, sempre sul numero 37, la lettera di Paola). Non ti piacciono i santini? Questo è grave! Bè, io non ci posso fare nulla, il giudizio è soggettivo. Comunque non credere che la rivista sia realizzata solo da tre persone (e cioè dagli infaticabili Steve, AJ e MA), in realtà e che i santini del resto della redazione sono in lavorazione. Il bello (o il brutto?) Deve ancora venire!

POSTA BREVIS

Nella Posta breve potete trovare tutto ciò che difficilmente trovate su un camion a rimorchio. E cioè:

MARK '89: che in realtà è Marco Vacchini di Milano. Mark ribatte a The Wizard, colui che nei mesi scorsi lo aveva accusato di plagio nei riguardi del club Barba e capelli. Afferma testualmente: "Ma chi lo vuole plagiare il tuo club di straccioni? Via, in esilio, buffone!". Questo basta e avanza.

Adriano Schimmenti: da Palermo ci ha scritto una lettera su Block Notes. Sfortunatemente il testo è praticamente illeggibile. Ritenta la fortuna.

Camisana Roberto: ci ha inviato una lettera usando l' LCKTZ. La pubblicazione del suo "prodotto" la potrete leggere prossimamente, magari sul numero natalizio, questa è solo una prewiev!

Massimiliano Bernabovi: prosegue la mania delle lettere su carta igienica. Ragazzi conta quello che scrivete, non quello su cui scrivete, lo dice pure Jocelyn, o come cavolo si scrive!

Adriano Schimmenti: che batte perfino un record! Due lettere brevis sullo stesso numero! In quest'altra missiva propone di realizzare delle caricature dei personaggi che hanno reso grande la Posta di ZZAP!. Ma come si fa se nessuno li conosce?

Masseba spa: una lettera su cartolina postale, piena di insulti verso i guerrafondai della Posta. Un insulto vale l'altro.

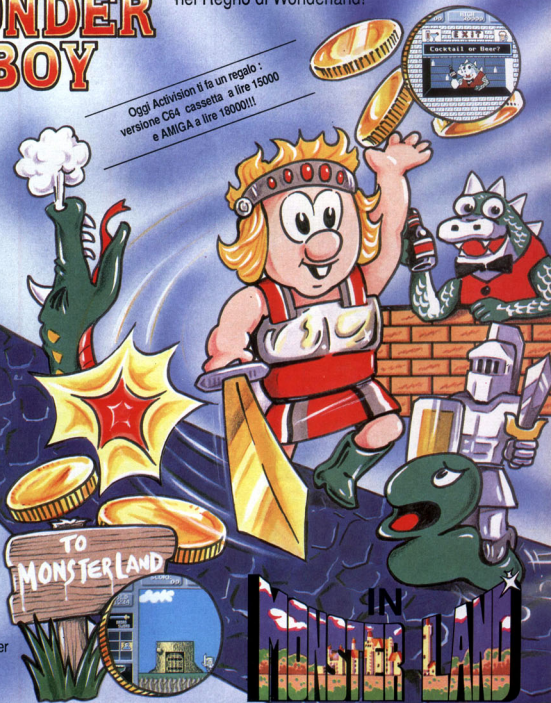
Questo e molto di più nella Posta Brevis! Ma come, è già finita? Va bbè ci vediamo il mese prossimo! Intanto, cercate di scrivere lettere brevi!

GLI ANNALI DI ZZAP!, AGAIN di Fabrizio Balda (PRIMA PUNTATA)

Cara redazione,
ho quasi 15 anni e ti seguo assiduamente dal numero 15. In continuazione della lettera del mio grande idolo Alessandro Franceschi (ho i santini sparsi per tutta la casa) sul numero 20, vorrei poter scrivere i secondi ANNALI DI ZZAP!: i successivi 18 mesi. Sarà all'altezza dell'originale (linguaggio da prewiev videogiochista) ? Speriamo in bene...

La partenza non è delle migliori: la copertina del numero 19 è così così, la Posta anche e i giochi pure. Il numero è salvato in extremis dal Gran Prix, dalla guida al SEUCK e dall'editoriale con la letterina a Babbo Natale.

ZZAP! 20 me lo ricordo come un incubo (è uscito il 17 febbraio!). Arrivano l'ennesima pallosissima inchiesta e Dan Gilbert. La rivista sta ancora smaltendo la sbornia post-natalizia: in definitiva un altro numero fiacco (com'è umano, lei, NDR). Col numero 21 inizia la rivoluzione: "nasce" il messia Matteo Bittanti che invece di riportare la pace nel mondo pone le basi per creare un casino generale. Avrà successo. Clamorosa l'esclusiva di ZZAP! italiano per la letterina rosa di Giovi '88 che arde d'amore per Rignall. Intanto scoppia il caso "Rastan", mentre la redazione se la spassa in sala giochi. Col numero 22 continua la noia. Torna a grande richiesta (chi è stato alzi la mano se ha coraggio che poi lo linciamo) il diario di Martin Walker. Del numero 23 (arriva la nuova Redazione, addio Riccardo Albini ti ricorderemo sempre nei secoli dei secoli amen) mi è piaciuta soprattutto la copertina, quando l'edicolante me l'ha dato credevo che fosse il Corriere dei Piccoli. Arrivano i primi anti-polemici, ma sono ancora all'età della pietra e piuttosto sul patetico. Per i giochi c'è Samurai Warrior che dà lezioni di galateo all'universo zzappiano. Dopo esserci schifati guardando Gunsmoke, lo facciamo

SUPER WONDER BOY
Impersona il biondissimo "SUPER RAGAZZO DELLE MERAVIGLIE" e sconfiggi il Drago MeKa per riportare la pace nel Regno di Wonderland!
Oggi Activision ti fa un regalo : versione C64 cassetta a lire 15000 e AMIGA a lire 18000!!!
Cocktail or Beer?
EXIT
TO MONSTERLAND
IN MONSTER LAND
Disponibile per
C64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA
LEADER
ACTIVISION
SEGA
SUPER WONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan. © SEGA/Westone 1987, 1989
Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

di nuovo alla vista della faccia sudaticcia di Martin Walker (scusa Martin, mi è scappato!). Il numero 24 segna uno scontro diretto fra il Filosofo e anti-polemici: segnano WWZ e l'Angelo, che cerca di far capire che tutti noi siamo un cuore solo e un'anima sola (spero che gli siano cadute le ali!) , accorcia le distanze Bittanti, che però getta clamorosamente la spugna. Viene proposto l'ormai famoso questionario: non mancheranno le proteste del tipo "CHE VE NE FREGA SE SIAMO MASCHI O FEMMINE, BRUTTI DEPRAVATI!" O "CHE VE NE FREGA DI SAPERE CHE COMPUTER ABBIAMO". Questa è l'intelligenza dell'italiano medio (vero Giuseppe Jacobacci?). Sul numero 25 Alessio Ajovalassit siede tutti per intelligenza e spirito critico. Ugh! Ha detto! Sia scritto! Sia fatto! Siamo tutti indignati per l'ingiustizia fatta a Beyond The Ice Palace, ma troppo impegnati a fare i bagni (anche la Redazione). Nel numero 26, la Redazione comincia a tagliuzzare le lettere e a dare i numeri con quegli scarabocchi che dicono COMPRATE TGM. Vabbè abbiamo capito, ci leverà dalle scatole i 16 bit! (Alleluia!). Sul numero 27 si crea la setta di SAN (SAN GINO o SAN PINO?) Che non comprende il fascino di Last Ninja, pensa che tutti quelli che l'hanno votato come miglior gioco 1987 siano scemi e vuole redimere l'umanità. Naturalmente verrà soppresso e seppellito.

Cosa succederà ora? Lo saprete nella prossima, avvincente puntata, de GLI ANNALI DI ZZAP! 2, la vendetta. Scusami, Fabrizio se ho dovuto tagliare di netto la tua lettera ma è una delle più lunghe che mi sia mai capitato di leggere, ed era impossibile proporla interamente. Per ciò mi è sembrato giusto dividerla in sezioni, da pubblicare mensilmente. Quante puntate saranno? Forse quattro, comunque non meno di tre, potete starne certi. Mi stavo appunto chiedendo come mai nessuno avesse pensato di scrivere la Storia di ZZAP! del POST FRANCESCHI, ed ecco che spunta la mega lettera di Fabrizio. Rileggere i numeri precedenti di ZZAP! fino ai primissimi, è esaltante, anche perché è studiando il passato che si capisce il presente. Perdonatemi la frase fatta, ma è vero: dagli errori commessi tempo fa si impara a migliorare sempre di più. Il nostro motto è "progredire". E quando capita di leggere una lettera che riassume anni di recensioni, dibattiti postali e glorie degli otto bit non può non affiorare una certa melanconia per il passato che tale non è più. Tralasciando questa digressione insulsa, vorrei aggiungere che la lettera di Fabrizio è puramente soggettiva: descrive i fatti come li ha vissuti personalmente, giudicandoli con il suo occhio critico, quindi è inutile polemizzare se su certi punti siamo poco d'accordo, non vi pare? La seconda puntata sul prossimo numero di ZZAP!

I'M THE ORIGINAL!

..... Redazione di ZZAP! (scegliere un complimento a scelta),
Beh, nel numero di settembre l'addetto alla Posta (AJ?) (No, MBF, NDR) aveva risposto alla mia lettera dicendo di scrivervi al più presto per presentare nuovi argomenti su cui discutere nella meravigliosa rubrica della Posta. Mi sono spremuto un po' (con il succo mi ci sono fatto una limonata...) e mi è venuto in mente un argomento ORIGINALE e credo mai trattato. Ma veniamo al dunque, curiosi, vero? ('Somma, NDR) Ce ne stiamo rendendo conto tutti, il mondo dei videogiochi sta cambiando, e fortunatamente quella apportata è una miglioria. Io sono un commodoriano sessantaquattrista da ormai più di tre anni, e posso dire di aver visto l'evolversi dei videogames in maniera abbastanza dettagliata. Da giochini poco impegnativi e noiosi tipici degli esordi del 64 si è passati, con un cammino graduale e crescente alle fantasmagorie dei giorni nostri, giochi che sfruttano ottimamente le potenzialità di questo computer (trend negativo? NDR). Sì voi che state leggendo, non vi siete accorti di quanta "bella roba" sia uscita negli ultimi mesi? Videogames non solo belli da vedere, e quindi piacevoli per occhi e orecchie (vero SAN?) A ma anche stupendi e coinvolgentissimi da giocare (finalmente!). E' vero, i giochi-gabone esistono, sono sempre esistiti ed esisteranno, ma verranno sempre schiacciati e mortificati da quei prodotti che sono in grado di offrire il massimo. Con grande gioia vedo conversioni da coin-op spesso eccellenti (R-TYPE, The New Zealand Story, Forgotten Worlds, Rainbow Islands, ecc) , accompagnate da giochi scritti esclusivamente per noi amanti del microcomputer e che stupiscono per la loro elevatissima qualità. Fortunatamente con l'avvento delle potenti macchine a 16 bit e consoles varie, sul 64 non si è ancora abbattuta quella nube oscura di cui si è tanto parlato, che avrebbe spazzato via insieme ai suoi fratellini a otto bit, anzi sembra quasi che i programmatori vogliano dimostrare che l'otto bit stesso è una macchina ancora valida e non ancora da riporre nel cassetto (ci entrerà?) , e ci stanno deliziando con capolavori digitali mai visti. Un bell'applauso quindi a tutte le software house che stanno compiendo ottimamente il loro lavoro (anche se non sempre...) E comunque a tutti coloro che sono coinvolti nella meravigliosa industria dei videogiochi.
PS
Ehi gente! La mia lettera originale l'ho scritta, ora tocca a voi, forza con quella penna!
CROBU ROBERTO

Apprezzo la voglia di proporre argomenti nuovi da parte di Roberto, ma è meglio chiarire le cose. Il mercato degli otto bit tira, fortunatamente, molto bene. Molta gente possiede ancora un 64, un Amstrad, un MSX o uno Spectrum e finché non farà un passo successivo, avrà ancora una softeca sempre ben fornita. Ma fino a quando durerà? Odio fare allarmismi inutili, ma cercare di negare l'esistenza dei fatti è stupido. L'Amiga e l'ST si sono affacciati sul mercato 4, quasi 5, anni fa. Di tempo ne è passato ed è innegabile che gli utenti si stanno affacciando sempre con maggiore insistenza verso sistemi più sofisticati e moderni. Ma finché le software house continueranno a sfornare giochi, e anche quando smetteranno, state pur sicuri che il vostro otto bit non soffrirà mai di solitudine. I giochi del 1989 sono diversi da quelli del 1982. Tecnicamente realizzati meglio, a parte qualche schifezza sempre presente, ma identici quanto giocabilità o divertimento. Il problema non è quale computer si possiede, l'importante è divertirsi e imparare qualcosa di buono. Ancor oggi, di tanto in tanto, accendo il mio mitico VIC 20, e, retorica a parte, mi diverte come un'Amy, differenze scenografiche a parte. Per tornare al discorso di prima, è chiaro che prima o poi, meglio poi, gli otto bit moriranno, a testa alta, sì, ma moriranno. Quando? Inutile azzardare previsioni. Parlo di anni. E fino ad allora ce n'è di tempo... Finché troverete ZZAP! in edicola, potete stare tranquilli. Lunga vita all'8 bit!

LA PROFETESSA IN GINOCCHIO!

Cari fratelli della redazione di ZZAP! Penso che abbiate già intuito chi sia la mittente di questa lettera, e anche se so che l'istinto di sopravvivenza vi consiglia di distruggerla, vi chiedo con tutto il cuore di continuare a leggere: è molto importante, per me, e forse anche per l'intera umanità (OMMADONNA! NDR) [...]. So di aver sbagliato, l'ho capito quando ho letto la mia lettera pubblicata su ZZAP!. Da allora non sono più stata in pace con me stessa. Da una parte pensavo di dover far qualcosa, ma dall'altra mi dicevo che avevo già fatto abbastanza e che dovevo scomparire in silenzio, accettando le critiche a me rivolte. Dopo due lunghi, interminabili, estenuanti mesi ho capito che dovevo riscrivervi per dimostrare, soprattutto a me stessa, che come allora ho potuto sbagliare, così adesso posso ammettere di aver sbagliato e posso chiedervi perdono (a proposito, lo sapete cosa fa Babbo Natale in un campo da calcio?... Donadoni) (Ehm, NDR). Errare humanum est, ed io sono un essere umano, con tutti i suoi limiti e i suoi difetti (anzi, mi correggo, con pochissimi limiti e difetti). Non voglio però che mi fraintendiate. Sono ancora convinta di ciò che ho scritto nella mia lettera, ma ciò che mi disgusta è il modo in cui l'ho detto (bleah!). Non capisco come sia potuta scendere tanto in basso, mi sono lasciata coinvolgere dal peccato contro il quale io stessa predicavo. Penso che proprio il linguaggio da me usato non abbia fatto cogliere il vero significato di quella lettera (vero Predator alias Massimo Cordisco?). Forse i fratelli della redazione lo hanno capito e per questo l'hanno pubblicata (bè, ecco, insomma, NDR) anche se sapevano a cosa andavano incontro (ma forse no, nemmeno loro hanno capito, a giudicare dalla risposta che hanno dato). Mi resta, quindi, solo questo da dire su quella lettera: MEDITATE, GENTE, MEDITATE. [Segue elogio al Filosofo e alla polemica in generale, che ho tagliato per ragioni di spazio]

Lo so cosa state pensando. MBF ha toppato dando ulteriore spazio a Elena. Io penso che quando qualcuno vuole difendersi o scusarsi, un po' di spazio lo meriti, anche

se, in questo caso, devo ammettere che dopo un inizio umile e dispiaciuto, la nostra cara Profetessa chiude il discorso più o meno così "ma in fondo avevo ragione io, siete voi che non capite una bega". Lascio a voi l'ardua sentenza di riflettere sul discorso appena letto. Chiudo dicendo che sbagliare è umano, ma perseverare è stupido.

AAA, CERCASI AVVENTURE...

Spettabile redazione di ZZAP!,
ti prego di pubblicare questa mia, non ruberà troppo spazio. Mi rivolgo a tutti gli avventurieri; dopo che il Mago se n'è andato (devono averlo sfrattato dalla torre) e l'Arlecchino l'ha seguito, la rubrica dell'avventura è scomparsa, lasciando il posto a quella dei war games e degli RPG. So benissimo che di questi tempi nuove avventure scarseggiano, ma almeno, caro ZZAP!, non potresti pubblicare in una pagina consigli, trucchi e mappe di vecchie avventure? (Magari togliendo due pagine di budget?). Non potremmo fare uno sforzo per provare a riaprire l'angolo delle adventures? Il mondo dei videogiocatori non è fatto solo di smanettoni! Se qualche avventuriero volesse scrivermi, cercheremo di aiutarci a vicenda scambiandoci consigli e richieste. [...] Chiudo qui la mia lettera, ciao e grazie.
RUBERTI MASSIMO via Garibaldi 142 57100 Livorno

La situazione delle adventures attuali è stata descritta sul numero di settembre. Progressivamente, la richiesta di avventure vere e proprie è calata, e si è indirizzata verso filoni più innovativi e di sicuro successo come RPG e war games. Se per i 16 bit il numero di avventure "pure" è ancora elevatissimo, non si può dire lo stesso per gli otto, bloccati da "carenze strutturali". Sono diversi i lettori che ci hanno scritto nella speranza di poter rivedere l'angolo delle avventure su ZZAP!, e noi stiamo facendo il possibile per riportarlo, magari in forma ridotta, ma accessibile e utile per tutti. Però dovete capire una cosa: non possiamo fare una rubrica sulle avventure se poi le avventure non ci sono, capite? Una risposta la potrà dare solo il tempo. Vedremo nei prossimi mesi, ma non vi assicuro nulla di buono. Nel frattempo, cercate anche voi di darvi da fare, inviandoci soluzioni, mappe consigli e altro. La rubrica dovete cominciare a farla voi stessi.

RIVOLUZIONE! Ovvero LA RIBELLIONE DEGLI ANONIMI

Cari amici di ZZAP!,
comincio questa missiva con una frase: quosque tandem abutere, falso philosofo, patientia nostra? Sta succedendo qualcosa di molto strano: da lungi ormai l'epistolario di ZZAP! ha cominciato a perdere vita e allegria. La vostra stupenda Posta, tanto aperta e democratica, viene ormai monopolizzata e tirranneggiata dagli ospiti fissi di sempre. Ma nell'ultimo numero (forse ti riferisci al numero di Luglio/Agosto, NDR) si apre uno spiraglio: muore Matteo Bittanti ormai rinchiuso nelle nostre segrete , torna per l'ultima voltra FFS, rimesso in riga e maturato dopo una lunga e aspra prigionia, sorvegliato giorno e notte dalle guardie del regno (visto che linguaggio servile? Ben lontano dalla vecchia arroganza!). Arrivano ora le facce nuove! Forza, baldi! Mostriamo la nostra grinta! Non facciamoci incantare da chi vuole imporci come vivere e spadroneggiare a suo piacimento! Se Bittanti invece di insultare e litigare, vi avesse ordinato di giocare con schifezze tipo He Man o Quartet, cosa avreste fatto? Avreste costretto la redazione a cambiare recensioni? E' finita l'era delle scimmie che non fanno altro che copiare alla cieca! Tutti voi che come me non avete visto una lettera pubblicata (è la terza volta che scrivo), tutti voi che come me rimanete nel silenzio per colpa di gente che diventa ospite fisso, tutti voi, savi o dementi, seri e spiritosi, forza! E' giunta l'ora di sfoderare il nostro brando! Facciamo valere le nostre idee! Ora anche noi abbiamo diritto alla nostra gloria, anche noi vogliamo diventare ospiti fissi del vostro regale salotto, fin quando anche noi diventeremo vecchi per lasciare spazio ad altri ancora, in modo da colmare tutto lo spazio usurpatoci! Voi che siete pieni di buone idee, iniziate a scrivere, scrivere, scrivere, spodestiamo il tiranno! Certo, prima o poi verrà anche la nostra ora, e cavallerescamente lasceremo il posto a tutti quanti lo vorranno, senza ridicole morti pompose. Ma per ora, niente di tutto ciò! Ora siamo nou la NUOVA GENERAZIONE! E scriveremo fino a quando altri ci diranno di andarcene, per farsi anche loro valere, da baldi soldati! Deve essere veramente bello leggere i propri "capolavori" o non capolavori sulle vostre venerande pagine per più di una volta, ma sempre nuovi, non ribattenti lagnosamente sulle stesse braverie come già se ne son viste! Forza, quindi, stiamo arrivando, mai più Posta stupidamente stantia! Guardatevi dal killer annoiato, dal giullar che non fa ridere, dall'uovo che sta a galla, da chi vi propon la moscacieca sull'orlo del precipizio, dal can che non abbaia, dal gatto che non fa le fusa, dai dittatori litigiosi, dagli accidiosi parolacciosi, dai felloni, dal mutismo-e-rassegnazione, dagli peudo-immortali, da chi perfetto si dice, dai profeti di sventure, dal saggio in camicia di forza, dal demente con cento lauree, dallo zoppo, dal monco campione di lancio del peso, dal dentista che non sorride, dal diavolo senza corno e dall'angelo con! (Lasciami prender fiato! NDR) Sempre il nuovo seguite, perché mai più tornerà Cesare, mai più purtroppo Pertini, mai più ZZAP! in bianco e nero, mai più Bittanti, Spadini, FFS, mai più polemica a comando, mai più uomini delle caverne, eccetera. Or che nuova alba sorge, vi riscriverò per vedere come matura la nuova schiera del video giocatore e dei lettori di ZZAP! sarà un regno libero da male influenze e fantastico.
Cavallerescamente
Sua maestà RE CARLO DI ARCADIA, già CARLO PERRA

Mamma mia! Mai vista tanta foga e tante decisione! Direi che hai battuto ogni record per quanto riguarda la "lettera con maggior numero di punti esclamativi"! Allora, quello che cerchi è una Posta nuova, libera e candida. Leggendo la tua lettera mi veniva in mente quel famoso gruppo folkloristico cileno, gli Intillimani, che cantavano "el pueblo unido avanserà vencido", o giù di lì. Volevano cambiare il mondo. Abbattere le barriere esistenti nel mondo, sconfiggere le ingiustizie fra ricchi e poveri, costruire un mondo nuovo. Non ci riuscirono. Il tuo ragionamento fa qualche grinza. Ti lamenti del fatto che alcuni lettori hanno visto pubblicato diverse loro missive, e altri, come te, no. Ma non ti sei mai chiesto il perché? Non hai mai pensato che altri avessero cose più importanti da dire, anche se a te non è sembrato? Non hai mai pensato che quello che avevi scritto era presente in altre lettere precedentemente pubblicate? Noi non favoriamo nessuno. Io personalmente non leggo mai il nome di chi scrive, mi interessa maggiormente cosa ha scritto. La Posta fa una difficile selezione: per guadagnare qualche riga, bisogna meritarsela. C'è che ci riesce, altri no, ma è inutile e infantile parlare di favoritismo, è una scusa troppo inconsistente.

MEGA COMMENTONE FINALE

Dopo una scorpacciata di lettere, rilassiamoci con le solite considerazioni finali. Innanzi tutto, la posizione della Posta nella rivista. A mio parere, la posta nelle ultime pagine è un'ottima idea, che sconvolge tutti gli schemi precedentemente preordinati. E' la ciliegina sulla torta, il giusto epilogo di ottanta pagine di puro divertimento. Facciamo sì che resti tale, cioè una ciliegina buona e non scarsa o bacata. Scrivete in proposito, tocca a voi decidere. Un altro argomento molto sentito è quello dell'NDR. Ebbene, un gran numero di lettori lo difende a viva voce. Per ora, eccovi i risultati parziali del referendum sull'NDR:

59% FAVOREVOLE
28% CONTRARIO
13% NON ME NE IMPORTA UNA BEGA

Prossimamente ulteriori aggiornamenti. Nel frattempo, un po' di NDR li ho messi, da non confondersi con le note di BDB e di Stefano: avrete capito che la Posta è praticamente realizzata da mezza redazione! Salutandovi tutti, rinnovo l'appuntamento per il mese prossimo, e mi raccomando: state in gamba!

MBF

Virgin Games
CONTINENTAL CIRCUS
AMIGA
ATARI ST
CBM64/128
SPECTRUM
AMSTRAD
Prova al mondo delle corse che grazie alla tua determinazione e fermezza hai le carte in regola per diventare un valido pilota di F1. Accetta la sfida di Continental Circus, attraverso le sue 8 gare in altrettanti paesi - Non devi perdere!
Disponibile per
AMIGA L. 29.000
C64 CASS. L. 18.000
C64 DISCO L. 25.000
AMSTRAD CASS. L. 18.000
AMSTRAD DISCO L. 25.000
LEADER
DISTRIBUZIONE
Licensed from © Taito Corp., 1988, export outside Europe and Australasia prohibited.
℗ 1989 Virgin Mastertronic Ltd.
Produced by The Sales Curve for Virgin Mastertronic.
2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Rd, London W11 2DX

STUNT CAR RACER

SCREEN SHOTS MAY VARY

Stunt Car Racer is available for ST, Amiga, PC, Spectrum and Commodore 64

PRENDI POSTO A BORDO DI UNA DELLE PIU' POTENTI MACCHINE "SPACCATUTTO" E DIMOSTRA TUTTA LA TUA ABILITA' NEL CORSO DI UNA GARA SENZA REGOLE PER VEDERE SE HAI VERAMENTE LA STOFFA DEL CAMPIONE!
IN QUESTA STUPENDA SIMULAZIONE DI CORSA IN 3D DOVRAI AFFRONTARE AVVERSARI ALTRETTANTO AGGUERRITI - DARE DEVIL E RAOD HOG SOLO PER CITARE I PIU' PERICOLOSI - SENZA CONTARE LE INSIDIE E LE DIFFICOLTA' DEL TERRENO!
MA IL TUO EQUIPAGGIATISSIMO MEZZO TI FARA' ONORE SE SAPRAI ESSERE ALL'ALTEZZA DELLA SITUAZIONE. E, ALLORA, LANCIATI NELLA LOTTA E RICORDA CHE IN QUESTA AVVINCENTE SFIDA L'IMPORTANTE E' VINCERE!

"Stunt Car é veramente brillante e offre un'azione mozzafiato che ti terrà sulla breccia per mesi" - C+VG

Disponibile per: C64 cass Lit. 29.000/C64 disco Lit. 39.000
ATARI ST Lit. 49.000
In arrivo per: AMIGA & IBM PC

MicrO Style

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8LD. Tel (0666) 504326